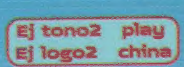

MANGA
REGALOS - PÓSTER - CARÁTULAS - CÓMICS - NOTICIAS - JUEGOS - HENTAI - HUMOR - ¡Y GRAN HERMANOTAKU!
Año 4 - Número 26 - Incluye CD-ROM
Minami
4,80 €
WEDDING PEACH
CHICHO TERREMOTO
ÓLIVER Y BENJI
CRAYON SHIN-CHAN
DIGIMON
UN COMPLETÍSIMO DOSSIER CON TODA LA INFORMACIÓN QUE PUEDAS DESEAR, INCLUYENDO LAS PELÍCULAS INÉDITAS EN ESPAÑA O LA CUARTA SERIE RECIÉN ESTRENADA EN JAPÓN
CONSIGUE GRATIS REGALOS DE CARTOON NETWORK Y ORANGE MUSIC Y PARTICIPA EN NUESTRO MEGA CONCURSO
OPERACIÓN FRIKI
00026
8 414090 223881
LA REVISTA DE MANGA NO APTA PARA NIÑOS

MULTISERVICIOS PARA TU MÓVIL

Envia un sms al: **5077**
con el texto:
logo2(espacio)**nombre del logo**
o el texto:
tono2(espacio)**nombre del tono**



Telenombre

Envia un mensaje al **7747** escribiendo: **nombre6** (espacio)nombre que desees seguido del numero de letra que quieras.

10 = amor	13 = muro
11 = chino	14 = tribal
12 = fashion	15 = terror

Ej: nombre6 carlos10

Ley de Murphy

BUSCA UNA EXPLICACION A TODO LO QUE TE SALE MAL!

Envia un **SMS** al **5077** con el texto: **murphy2**

CHat Manga

Aficionados al manga
Animacion japonesa
Mundo del comic
Abrimos un nuevo espacio para vosotros

Envia un SMS al **5077** con la palabra **manga** y sigue las instrucciones:

1. Date de alta:
envia la palabra clave **manga** (espacio) y tu nombre clave Ej. manga lola

YA ESTAS DENTRO DEL CHAT!!
ESPERA TUS MENSAJES

2. Consulta quien esta en la sala:
manga (espacio) lista
3. Cambia tu nick:
manga (espacio) nombre (espacio) nuevo nick

(Si quieres darte de baja envia: WAP (espacio) STOP)

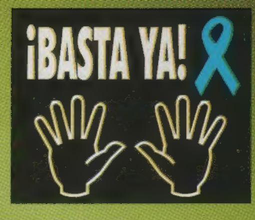
€0,90/mensaje. Sólo válido para Movistar.

SMS al 5077



Op. Triunfo*Mi musica es tu voz	rmimusicaest
Anastacia*Cowboys and kises	cowboys
Antonio Orosco*Te esperare	rteesperare
Backstreetboys*The call	thecall
Beach Boys* California girls	rcalli
Carlos Baute*Dame de eso	rdamedeeso
Celine Dion*A new day has come	rnewday
Coyote Dax *Johnny Boy	rjohnnyb
Dido*Hunter	rhunter
Enrique Iglesias * Hero	rhero
Enya * Only time remix	ronly time
Fangoria*No se que me das	rnosequemeda
Geri Halliwell*Calling	rcalling
Friends	rfriends
Gorillaz*Clint Eastwood	clinte
Javi Cantero*Y cuanto mas acelero	rycuanto
Jenifer Lopez*Play	play
Juanes*Nada	rnada
La cabra mecanica*La lista de la compra	rlalistadela
La oreja de Van Ghog*Mariposa	rmaripo
Lenny Kravitz * Dig in	digin
Melon Diesel*En el anden	renelanden
Miguel Rios*Insurrecciün	rinsurreccio
Rosana* Hoy	rhoy
Rosario * Al son del tambor	ralsondeltam

TEMPUS FUGIT



Las 3 de la mañana. Quedan 2 horas para que coja el autobús, pues me voy con el viaje de fin de curso del Instituto. Y todavía tengo que escribir y maquetar esto, que terminar la portada, que filmar ambas y que dejarlas enviándose vía internet (rezando, por supuesto). Por supuesto, aún no he hecho el macuto, ni me he afeitado. Ni siquiera me he duchado. Genial.

Pero al menos este mes Minami no se retrasa (por fin), a ver si conseguimos aguantar hasta junio, que será cuando ya se normalicen las fechas pues con las vacaciones tendré tiempo de sobra. Hasta entonces os pido paciencia y comprensión.

Y bueno, voy a dejar de contar historias y centrarme en lo importante, que este mes venimos cargaditos.

Para empezar, finalmente he conseguido el nuevo papel para las revistas de ARES; espero sinceramente que os guste, pues como ya dije yo llevo intentando que la revista tenga este papel desde que se le puso al número 0 de Minami2000. Como en las demás revistas ya salió, he recibido bastantes e-mails y he leído en los foros de opinión que en general gusta, así que creo que no querréis volver al antiguo (aunque si realmente pensáis que este nuevo papel no mola decidlo y cambiamos).

Después tenemos el asunto del ligero aumento de precio. Un tema siempre escabroso, aunque la verdad, creo que al menos esta vez no es para tanto: el precio ha subido dos céntimos de euro, es decir, menos de 3'5 pesetas, francamente poco si tenemos en cuenta que es la primera subida en cuatro años y más teniendo en cuenta que en cuatro años los costes generales de la vida suben bastante, así que creo que poco más de 3 pesetas no es mucho por seguir manteniendo el excelente nivel de calidad demostrado hasta ahora. Supongo que estaréis de acuerdo conmigo.

Además, pronto os ofreceremos nuevas secciones y complementos (de momento en el CD ya tenéis nuevos programas de radio para escuchar, amén de los extras de siempre). Ah, y no os perdáis nuestras exclusivas, en esta ocasión nada menos que una entrevista con Minetarô Mochizuki, autor entre otras de Dragon Head, al que conocimos en el Salón Internacional del Cómic de Granada. Y no, no diré nada de la polémica que hubo, eso ya lo he hecho en mi sección de opinión, lo que sí diré es que allí por fin conocí a Pakouji, y es que manda huevos que lleváramos dos años de buenas relaciones y magistrales ideas y todavía no nos conociéramos. Pues bien, en Granada tuvo lugar el evento, y aprovechamos para un buen brainstorming cuyos resultados pronto podréis disfrutar.

Y hablando de reuniones, esta semana me junté con los pocos aficionados que se mueven en Albacete (porque sí, soy de Albacete (revelación dedicada a las dos chicas que, después de deducir quién era, esperaron a que me marchara para preguntarle a Javi (el librero) si era quien creían y que cuál era el motivo que me había llevado a Albacete (ninguno, VIVO en Albacete))) para organizar la semana de animación que todos los años montamos en la universidad, y resultó curioso que al ir a elegir las películas que queríamos proyectar... descubrimos que no había ninguna donde escoger. Y es que, ¿no habéis notado que últimamente ya no se editan películas? ¿Os suena alguna después de La Princesa Mononoke, Spriggan o Jin-Roh? Que yo sepa ahora sólo salen series... No sé, quizá en otro momento, cuando no vaya tan agobiado de tiempo, me ponga a reflexionar sobre el tema, pero ahora lo dejo ahí como curiosidad.

¡Ah, casi se me olvida! Ante la avalancha de petición de datos e información por lo de Operación Friki (antes Triunfotaku), hemos decidido regalar cinco copias del CD Minami Music Vol.1, cuya posesión resulta altamente recomendable si aspiras a ganar el concurso. Serán de los cinco primeros lectores que envíen maquetas (ya sean cintas o CD-R) al mencionado concurso.

Y ya vale, que son las 3:20 y tengo que ir terminando. Además este número habla por sí solo, lo digo en serio: disfrutadlo con atención y comprobaréis por qué Minami es la revista de manganime número uno.

Nos leemos.

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com



Aquí tenéis el dibujo que Minetarô Mochizuki realizó en exclusiva para los lectores de Minami


Lázaro y Pakouji satisfechos tras el brainstorming (y los bocatas)



ÍNDICE

Minami 26

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz

Colaboran: Alessandra Moura, Ana C., Manuel Ortega, Matsuyama, Josema, Jaime Ortega, Raúl Ruiz, Irma Page, Manuel Robles, Mike Sánchez, Lady Andromeda, Miguel Romero, Jesús Muñoz, CJ González, Paco Benítez, Isabel Lozano, Jaime Munuera, Sharleen, Marta Munuera, Chizuru, Joan Fuentes, Paco Hernández, Marc Perelló, Ana Torres, Eva Evrad, Rafa del Río, Antonio Salgado, Raúl del Pino, Gloria Minguet, Marc Ortiz, Neo-Gaka, Manuel Fco. ^Gea^, Remy, Aleix Ibars, Genís, Clara, Álvaro Camino

Dibujantes: Gea, Ismael Álvarez, Guillermo March, Ken Niimura, Rafael Vázquez, Cristina Ortega, Gea

Corrección de textos: Lázaro Muñoz

Recursos humanos: Isabel Lozano

Filmación y coordinación de maquetación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Diseño y maquetación: LM Software y Yoko Studio

Contenido del CD: Joan Fuentes, José García y Lázaro Muñoz

***

Redacción y administración: ARES Informática S.L., Avda/ Mare de Déu de Monsterrat 2. 08970. Sant Joan Despí (Barcelona). Tel: 934770250. Fax: 933734470.
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Rotoprint S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina:
York Agency, C/ Alsina 739, CP 1087 - Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores, República de Colombia nº 76, local 9.
La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc
Distribución Tiendas Especializadas
Samurai Ediciones, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona T:933001022

***

Depósito Legal: B-6870/99

***

Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

***

Minami - Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat 2
08970 Sant Joan Despí (Barcelona)
Tlfno: 93 477 02 50 - Fax: 93 373 44 70
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com/minami

SPECIAL THANKS TO



NOTICIAS





Los fans de **Dragon Ball** están de enhorabuena. El próximo día 8 de mayo Manga Films sacará a la venta el primer DVD de **Dragon Ball**. Este DVD contiene las tres primeras películas de **Dragon Ball** (cuyas ediciones en vídeo se agotaron hace tiempo) en sus versiones española, catalana y eusquera. Como extra lleva sólo las fichas de los personajes.

MANGA

Planeta nos presenta un buen surtido de jugosas novedades para el Salón del Cómic:

Kamikaze Kaito Jeanne #1 (de 13) de *Arina Tanemura* (Biblioteca Manga. 96 págs. B/N. 4,15 euros)
Maron es una chica normal en apariencia, si no fuera porque convive con un ángel y porque es capaz de transformarse en Kamikaze Kaito Jeanne, una ladrona de guante blanco buscadísima por la policía. KKJ es una de las obras más conocidas publicadas en la revista Ribon, hasta el punto que tuvo un serie de animación.

Araragi Express #1 (de 8) de *Kaiji Kawaguchi* (Biblioteca Pachinco. 96 págs. B/N. 4,15 euros)
Se trata de un thriller sobre el mundo de los yakuzas japoneses y coreanos de la mano de un autor poco conocido en nuestro país pero que ya ha cosechado fama y premios en los USA con su serie **Eagle**.

Strain #1 (de 9) de *Buronson* y *Ryoichi Ikegami* (Biblioteca Pachinco. 128 págs. B/N. 4,50 euros)
Los creadores de la recordada Santuario repiten colaboración con este Strain, una historia de mafias, conglomerados empresariales y venganzas familiares, cargada de acción y violencia.

Bastard! #22 de *Kazushi Hagiwara* (Tomo de 192 págs. B/N. 7,50 euros). La entrega anual de las aventuras de Dark Scheneider y compañía. A estas alturas, ya no hace falta presentarlos, ¿no?

Quartet Game de *Wataru Yoshizumi* (Tomo de 192 págs. B/N. 5,95 euros)
Este tomo recoge las primeras historias publicadas por Yoshizumi al principio de su carrera, con un estilo todavía muy seminal.

X #6 de *Clamp* (Tomo de 192 págs. B/N. 5,95 euros)
La obra definitiva de Clamp regresa a España para deleite de los aficionados que no han parado de pedirla.





Norma también presenta tres novedades para el Salón del Cómic: El quinto volumen de la colección **Cómo dibujar manga: Personajes femeninos** (128 pags., 11,00 euros), el siguiente volumen de **Utena, la chica revolucionaria** (192 pags., 8,00 euros) y, como novedad, **Louie, el guerrero de las runas** (192 pags., 8,00 euros)

Manga

Glénat presenta también diversas novedades:

La Sonrisa del Vampiro de *Suehiro Maruo* (240 páginas, B/N (algunas bitono rojo), portada con sobrecubierta, colección Manga para Adultos. Historia completa.)

Marue, un autor de culto conocido por su estilizado grafismo y por lo insano del tratamiento de sus temas preferidos: la violencia, el incesto, la humillación... Aquí nos presenta a vampiros adolescentes ávidos de sangre y sexo. Para estómagos fuertes.

Fushigi Yûgi #1 de *Yuu Watase* (B/N, 192 páginas, colección Shojo Manga).

Uno de los shojo manga más conocidos del mundo ha llegado a España por partida doble: Jonu está publicando el anime y ahora Glénat nos trae el manga. Tras abrir un antiguo libro, Miaka se ve transportada a otro mundo, donde le aguarda un importante destino.

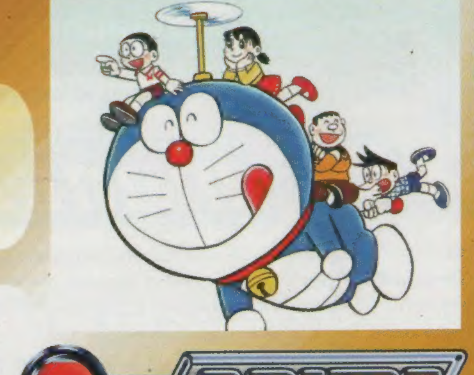
Glénat también presenta el primer Art book de **CardCaptor Sakura** de *Clamp* (128 páginas a color), el cual recopila portadas e ilustraciones del manga original e incluye un manga inédito de 16 páginas en blanco y negro. Asimismo editarán **CardCaptor Sakura: Las cartas de Clow**, una una caja de lujo que incluye las famosas cartas que Sakura maneja en la serie. Son en total 52 cartas que utiliza la protagonista para invocar sus poderes mágicos.

A todas estas novedades hay que añadir los siguientes volúmenes de las series que ya están editando: **CardCaptor Sakura** #11 (de 12) de *Clamp*, **Love Hina** #4 (de 14) de *Ken Akamatsu*; **Rurouni Kenshin, El guerrero Samurai** #22 (de 28) de *Nobuhiro Watsuki*; **Blame!** #6 de *Tsutomu Nihei*; **Dragon Head** #7 (de 10) de *Minetaro Mochizuki*; **Ranma ½** #7 y #24, de *Rumiko Takahashi*; y **Saint Seiya** # 7 y #25 de *Masami Kurumada*.





El canal digital Club Super 3 emitirá el próximo día 1 de mayo una maratón **Doraemon** de cuatro horas. La maratón incluirá 10 episodios de 25 minutos cada uno inéditos en el canal y piezas cortas de producción propia especialmente realizadas para la ocasión. El canal Club Super 3 se emite por Vía Digital, Quiero y diversas operadoras de cable.



Siguiendo con la televisión, Arait Multimedia tiene los derechos de la serie **One Piece**, cuyo manga fue editado parcialmente por Planeta el año pasado con escaso éxito. Están sólo a la espera que una cadena de televisión se anime a comprarla.

Anime



Cuando leáis esto, la conocida serie **Gals!** de *Mihona Fujii* (una de las series más solicitadas por los aficionados) habrá finalizado ya en las páginas de la revista Ribon después de 8 volúmenes y una exitosa serie de televisión. *Fujii* aún no tiene un nuevo proyecto.



Noticias

Varios

Entre el 22 de abril y el 8 mayo de 2002 se celebrará la IV Muestra de Cine Asiático de Barcelona, organizada por 100.000 retinas con la colaboración del Ayuntamiento de Barcelona, el CCCB y la Sala Apolo. A lo largo de dos semanas se exhibirán más de treinta películas y veinte cortometrajes, repartidos entre la sección oficial, la sección dedicada al país invitado (este año es Hong Kong) y las secciones paralelas centradas en Japón, la India y la animación.
En la sección oficial se ofrece una selección de las obras más destacadas de la reciente producción de la India, Hong Kong, Taiwan, Tailandia, Corea, Japón y China, mientras que en la dedicada a Hong Kong se exhibirán diversas películas de los directores de la "Segunda Ola", aquellos aparecidos durante los años noventa.
Las sesiones de cine tendrán lugar como siempre entre el Cine Ambigú en Apolo (Nou de la Rambla, 113) y el CCCB (Montalegre, 5). El precio de las entradas será de 4 euros y también habrá abonos para cinco sesiones.
El Espacio Anime se instalará en el hall del CCCB y tendrá entrada gratuita. De nuevo en colaboración con el Japan Digital Animation Festival (JDAF) se ofrecerá una selección de las obras nominadas a este festival japonés de animación digital, además de diversas películas del catálogo de Selecta Visión. El Espacio incluirá música entre las sesiones, sushi-bar, té batido y stands.
Dos secciones paralelas dedicadas a India y Japón completan esta muestra. En la primera, se exhibirán alguna de la mejores películas del Bollywood de los 70, mientras que en la segunda se podrán ver cuatro obras de diferente temática y estética, que abarca desde el cine de samuráis al cine social producido en

Del 26 al 27 de julio se celebrará el Salón del Cómic de Málaga. Tendrá lugar en el centro cívico de la ciudad y albergará todo tipo de cómic y manga, así como anime, videojuegos, rol y cultura japonesa. Además habrá concursos de ilustraciones, disfraces, karaoke, rol (al mejor master y mejor jugador), torneos de cartas (Pokémon y Magic) y Warhammer. Para más información os podéis dirigir a la dirección salon_malaga@hotmail.com

Del 28 de junio al 1 de julio la Asociación Juvenil Neo Atlantis organiza las III Jornadas de Manga y Anime de Getafe. Este año contarán con una sala de exposiciones, otra de videojuegos, otra de juegos en red, además de un karaoke y un bar japonés que contará con bebidas, sushi, okonomiyakis y otras cosas. También habrá proyecciones de diversas series clásicas y modernas, incluidas películas dobladas por los miembros de la asociación. Las jornadas se celebrarán en el Centro Cívico Cerro Buenavista, C/ Arcas del agua 2, en Getafe sector III. Para más información, podéis visitar la página web de la asociación Neo Atlantis en http://members.tripod.com/neoatlantis.

Andrómeda
http//www.mangaes.com

Varios



La Twentieth Century Fox ha adquirido los derechos para una adaptación cinematográfica en imagen real de **Dragon Ball**. Se han asegurado los derechos para una franquicia de varias películas, aunque aún no se han desvelado más detalles del proyecto. El acuerdo, firmado con Toriyama y Shueisha, abre la posibilidad a futuras colaboraciones entre la Fox y Shueisha. Aún no se han anunciado ni director ni guionista.

Manga

Buenas noticias para los fans de *Naoko Takeuchi*. Años después de dejar plantada **PQ Angels**, casarse con el también mangaka *Yoshihiro Togashi* y tener un hijo, *Takeuchi* regresa por fin a las páginas de Nakayoshi con una nueva serie, **Love Witch**, que se empezó a publicar en el numero 4 (marzo). Es la historia de Ai, una chica a la que en su treceavo cumpleaños sus dos hermanas mayores le dicen que es una bruja (parece que va en la familia). Al principio Ai está triste porque su abuela hace poco que ha muerto (y tampoco tiene a sus padres) y acaba de descubrir que su hermano gemelo tiene una grave enfermedad. Ai no tiene ningún regalo para su hermano y éste le pide que le enseñe su magia, pero Ai no puede "activarla". En un sueño recibe algunas pistas pero también ve una sombra sobre su hermano. Más tarde, descubre a su hermano muerto en su habitación mientras pintaba un retrato suyo y a una extraña criatura oscura. Al intentar apartarla de su hermano, su magia se activa...

Full Moon o sagashite es la nueva obra de *Arina Tanemura*, la autora del **Kamikaze Kaito Jeanne** que Planeta empezará a publicar en el Salón del Cómic. Después de sólo cuatro capítulos en Ribon, **Full Moon** ha saltado a la pequeña pantalla. Dirigida por *Toshiyuki Kato* (**Kokoro Library**) y con diseños de personajes de *Yuka Kudo* (**YAT**), se empezó a emitir el 6 de Abril a las 7:30 de la mañana por la cadena TV Tokio.
Mitsuki es una chica de 12 años que sueña con ser una gran cantante. Cuando era pequeña, ella y su amigo Eichi se prometieron que se volverían a encontrar cuando ella fuera cantante y él astronauta. Pero su sueño parece imposible cuando le diagnostican cáncer de garganta. Un día, Takuto y Meroko, dos espíritus que se llaman a sí mismos los "Dioses de la Muerte", se le aparecen y le dicen que le queda un año de vida. Mitsuki está más decidida que nunca a convertirse en cantante antes de que sea demasiado tarde, pero su abuela le prohíbe abandonar la casa o cantar dentro de ella. Con la ayuda de Takuto y Meroko, quienes le dan una pastilla que le permite convertirse temporalmente en una chica de 16 años, Mitsuki está decidida a conseguir su sueño y poder ver a Eichi una última vez.



BONUS
Ficha técnica y artística
Across Files
El Anime



VOL. 1 de 9
PVP REC. 23,99 €
YA A LA VENTA

TRIGUN
トライガン

"VASH LA ESTAMPIDA, UN FORAJIDO AL QUE SE LE CONSIDERA RESPONSABLE DE LA TOTAL DESAPARICIÓN DE LA CIUDAD LLAMADA JULY. AHORA, LA RECOMPENSA POR SU CABEZA ES DE 60 MILLONES DE DOBLE DÓLARES... ¡NO TE PIERDAS ESTA ESTAMPIDA EN DVD!"

BONUS
Ficha técnica y artística
Bernadelli Society Files
El anime

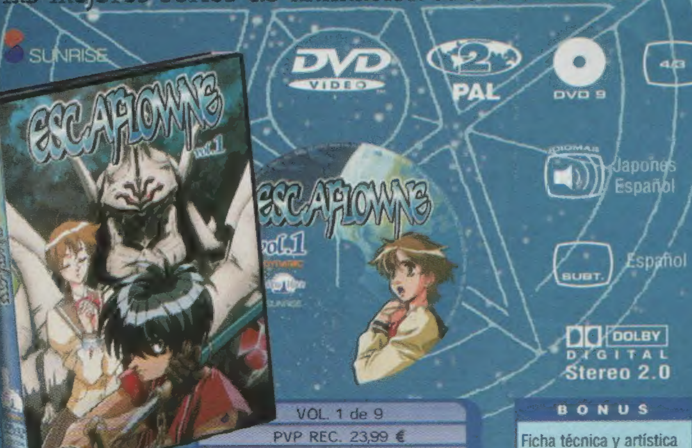


VOL. 1 de 9
PVP REC. 23,99 €
YA A LA VENTA

ESCAFLOWNE

"La fantasía heróica y los grandes robots se dan cita en Escaflowne. Acompaña a Hitomi Kanzaki en su alucinante viaje al mundo de Gaia. No te pierdas una de las mejores series de animación ahora en DVD."

SUNRISE
DVD VIDEO · 2 PAL · DVD 9 · 4/3



IDIOMAS Japonés Español
SUBT. Español
DOLBY DIGITAL Stereo 2.0

VOL. 1 de 9
PVP REC. 23,99 €
YA A LA VENTA

BONUS
Ficha técnica y artística
El mundo de Gaia
El anime

COWBOY BEBOP

¡Las aventuras de los mejores cazarrecompensas del Sistema Solar!

"En su agitada vida de cazarrecompensas Spike ha sido siempre el cazador, pero...¿Qué pasará cuando él se convierta en presa ante un maníaco asesino?"

BONUS
Ficha técnica y artística
Red de cazarrecompensas Big Shot
Enciclopedia Sistema Solar
Música/Videojuego/páginas web

















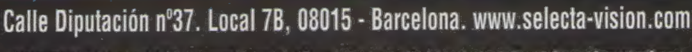




VOL. 5 de 6
PVP REC. 20,99 €
YA A LA VENTA

DOLBY DIGITAL Stereo 2.0

Selecta Visión





DYNAMIC IBERIA

EXPOMANGA 2002



Esto es ir equipado y lo demás son tonterías

Los días 22, 23 y 24 de febrero, en el Hotel Puerta de Toledo, finalmente se celebró en Madrid un evento manga con todas las de la ley. Ya iba siendo hora, pues en ExpoCómic, al igual que en el Salón del Cómic de Barcelona, el manga siempre había estado muy pero que muy marginado; y aunque hubo eventos manga organizados por las asociaciones frikis que en la capital operan, nunca tenían demasiados medios ni presupuesto. Así pues, ExpoManga 2002 se puede considerar un gran paso adelante, aunque sin lanzar las campanas al vuelo, pues como siempre hay puntos negativos, que pasamos a comentar.

Para empezar, eso de pagar por entrar. Vamos a ver, si se supone que todas estas actividades están destinadas a fomentar el manganime y Japón en general, lo suyo es que sea FÁCIL acceder. Esto es, que NADIE que no conozca algo va a pagar por ver una exposición de ese algo. Me parece de cajón, vamos. Y si resulta inevitable cobrar entrada porque el presupuesto así lo exige, al menos que sea poco dinero para no sangrar a los aficionados (que van a aportar su granito de arena asistiendo (vaaaaale, también van porque desean estar en un recinto con gente con sus mismas aficiones)) y para ver si así cuela con algún profano. Resumiendo, que pagar 4 euros me parece un robo a mano armada, tanto en éste como en cualquier otro evento.

Seguimos. El lugar. Muy bonito. Las lámparas preciosas y los espejos alucinantes. Pero un salón de bodas se queda un tanto pequeñito para un evento de esta magnitud (y así pasó, que se podía ver a gente en camiseta y sudando en pleno febrero).

Por último, la participación "foránea", que salvo por las visitas de *Lázaro Muñoz* y *Vincent Sourdeau* cabría definir como nula. Ni stands de editoriales, ni editoras de vídeos, ni mucho menos mangakas japos. Un tanto pobre, la verdad.

He aquí al ganador absoluto


Como no podía ser de otro modo, la ganadora del premio al disfraz más sexy se fotografió junto a nuestro insigne Lázaro Muñoz

En definitiva, nada demasiado raro teniendo en cuenta que era una primera vez, y que seguro que la siguiente (porque la habrá, os lo aseguro) se habrá solucionado, aunque no puedo dejar de comentar lo que por allí se oía a poco que pegaras la oreja a cualquier grupillo: Que había dos organizaciones. Por un lado estaban las asociaciones otakus como Shinshen y Neo Atlantis, que pusieron su granito de arena facilitando todas las actividades frikis que en estos eventos se suelen encontrar; y por otro estaba la organización organización, al decir de las malas lenguas más preocupada de recaudar pelas que de la buena marcha del evento en sí. Como digo, esto es lo que se oía, yo no tengo confirmación ni datos oficiales al respecto.

Pero pasemos a las cosas buenas, que también las hubo, y muchas más que las malas.

Para empezar, había numerosos puestos de tiendas con merchandise poco habitual que hacían las delicias de los muchos visitantes de ciudades o pueblos poco afortunados en cuanto a material (porque

recordemos que una de las mayores ventajas de la capital es su ubicación, en pleno centro de España, haciendo que ningún viaje sea demasiado largo como podría pasar con Barcelona o Jerez).

Entonces nos encontrábamos la exposición, nada menos que de **KOR**, donde *Mike Sanchez* nos daba una lección de coleccionismo.

No debemos olvidar las actividades frikis por excelencia: el karaoke y el cosplay. El karaoke, aparte de poder disfrutarse libremente gracias a las asociaciones otakus antes mencionadas, tenía su propio concurso oficial, que amenizado por el perenne *Lázaro Muñoz* dio una nota de diversión a la tarde del sábado. Y claro, no podemos dejar el acto estrella, el concurso de cosplay, que de nuevo dirigido por nuestro [illegible] a partes iguales, director lleno de color, risas y diversión la tarde del domingo. Además, creo que este concurso de cosplay merece una mención especial en cuanto a que no tuvo nada que envidiar a otros de otras ciudades. Creedme, he visto todos los cosplays de todos los salones considerados importantes, y si bien hasta ahora Madrid estaba muy abajo en el escalafón, después de este evento lo situaría al nivel del cosplay del Salón del Manga de Barcelona. Por la calidad de los disfraces, por la magnífica [illegible] de la peña, por el buen humor general, por el espíritu mostrado, por... por todo (sin olvidar que de nuevo pudimos ver el deporte nacional de moda, el conocido "matemos a Lázaro"). Además, si bien en el concurso de karaoke hubo alguna queja por los ganadores seleccionados, en el de cosplay todos los premios se aplaudieron a rabiar, cosa rara y que demuestra el buen hacer del [illegible] premios como el infantil a esa P-Chan o el de la chica-cerezo se elegían solos).



Algunos ejemplos disfraces. Atención a la niña que parece muñ, que fue la caña del concurso.

Tampoco deberíamos olvidar las proyecciones, de gran calidad y casi todas subtituladas a nuestro querido español (que están bien los fansub ingleses y tal, pero donde esté la lengua de Cervantes...), con alguna sorpresa de última hora e incluso presentaciones oficiales (como las de las series **Outlaw Star** o **Samurai Jack** de Cartoon Network).

Uñas bellas frikis en el concurso de karaoke

Además, los aficionados con inquietudes pudieron saciarlas en las mesas redondas que sobre el mundillo en general se celebraron.

Y claro, los numerosos concursos, como el de videoclips, que hicieron las delicias de todos los asistentes (si no me equivoco, de todo ello tendréis buena muestra en el CD).

En definitiva, un evento que, si bien tuvo los errores típicos de las primeras veces (pocos medios, poco apoyo "oficial", fallos de última hora...), fue sin duda todo un éxito (se superaron con creces las expectativas al recibirse más de 3000 visitantes, y es que los aficionados de Madrid llevaban años pidiendo a gritos algo así), con lo que ya se está trabajando en la siguiente edición de ExpoManga (y esta vez es de suponer que sí que tendrán apoyo y medios).

Allí nos veremos.

Isadora

PD: Si todo va bien, en el CD tendréis más imágenes, incluidas las que los propios lectores nos habéis enviado.



Como puede verse, ¡vino hasta la tele!

SALÓN DEL CÓMIC DE GRANADA

El Salón del Cómic de Granada es muy particular. Por muchos motivos, pero evidentemente en esta revista uno es el que destaca: A dicho evento acuden autores japoneses. Eso es algo bastante poco habitual así que, como mandan los cánones (al menos los de las buenas revistas), allá que enviamos corresponsales para cubrir el acto.



La amplia entrada evitó las típicas colas

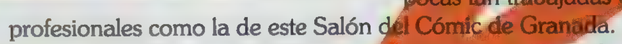
Sin embargo, los lectores habituales sin duda recordáis nuestros comentarios sobre las dos últimas entregas, en los que se criticaba el abuso de autoridad y la falta de facilidades y acceso a los autores japoneses que desde la organización se veían.

Bien, harto de que tales sucesos se repitieran tanto con mis enviados especiales como con los de otras revistas de ARES (desconozco si le pasaría a las de la competencia, de hecho este año no me suena haber visto a ningún representante de ninguna por allí, quizá es simplemente que no consideren que semejante acto merece ser reseñado en una revista de manganime) este año decidí ir allí en persona para ver de primera mano lo que pasaba. Y debo decir que no tengo más que elogios para la organización.



Hubo mucha gente (y también muchos frikis)

Entiendo perfectamente a mis redactores, y me hago una idea bastante aproximada de lo que sin duda pasó, pero el caso es que a mí me trataron divinamente, y no tengo sino palabras de alabanza para la organización, especialmente para *Alejandro Casasola*, director del Salón, que no escatimó esfuerzos ni recursos para que yo estuviera presente en el acto. Lo digo en serio, he asistido a muchos eventos y conocido muchas organizaciones, pero pocas tan trabajadas y profesionales como la de este Salón del Cómic de Granada.



Y así, el 14 de Marzo me presenté en Granada. Justo a tiempo para disfrutar de la polémica en todo su esplendor y calor. Pero de eso ya hablaré en mi sección de opinión, ahora ciñámonos al Salón en sí.

Que estuvo muy bien, y no ya por los actos "típicos", sino también por los "extraordinarios". Y es que llegar y encontrarte de morros con una fiesta es una maravillosa manera de comenzar un evento de este estilo (o de cualquier otro).



Los disfraces frikis (y los dedos en los dedos en los objetivos de las cámaras) estaban a la orden del día

En cuanto al Salón en sí, pues un poco lo de siempre: Muchos puestos vendiendo para todos aquellos que no tienen la suerte de contar con una tienda especializada en la ciudad; exposiciones más o menos interesantes según los gustos de cada cual; proyecciones variadas donde como siempre primaba el anime japonés; charlas y conferencias por parte de los expertos de turno y los distintos invitados... Y aquí merece la pena hacer una pausa, pues pocas veces he visto eventos con



Kevin Taylor, uno de los muchos nombres ilustres del Salón (seguro que más de uno ha "disfrutado" con su famosísima "Girl"

tantos invitados y tan accesibles éstos: estaban por ahí como uno más, de manera que cualquiera podía acercarse y pedirles un autógrafo, un dibujo o, simplemente, charlar un rato con ellos.

Por lo demás... pues no sé qué decir. Entended que para mí éste sólo era otro más de tantos salones, de los que ya estoy algo aburrido. Supongo que si hubiera sido mi primer evento del estilo estaría flipando y diría maravillas del sitio, de los actos, del ambiente, de la gente... que sí, que se pueden decir, pero



Keiichi, editor de Kodansha, se sorprendió mucho al descubrir que España tenía revistas de tanta calidad como Minami.

Atención al PEDAZO de cámara que se trajeron los "jodíos" japos...



creo que en lugar de soltar el típico rollo que siempre se dice en una reseña de un Salón mejor reservar el espacio para el otro punto de interés que para vosotros, frikis empedernidos, tiene este artículo; que es, evidentemente, el autor japonés, así que pasa la página para encontrarte con la...



Peter "El Odio" Bagge, otro de los ilustres que fueron al Salón

Charla con Minetarô Mochizuki

¿Y por qué digo "charla" y no "entrevista" si lo cierto es que tuvimos nuestra entrevista exclusiva (de hecho, creo que sólo los chicos de COM Radio y nosotros tuvimos ese privilegio)? Pues porque, aparte de dicha entrevista, *Minetarô* también dio una charla, y como además estuve con él bastante tiempo de charla en bares o en el propio Salón, he pensado que lo mejor era hacer una recopilación (intentando mantener una coherencia y un orden) de todo lo que dijo, independientemente de en qué momento lo hiciera o de si fueron cosas que dijo públicamente o sólo a mí en privado.

Lo primero que deberíamos comentar fue lo mucho que le costó que su obra fuera aceptada, ya que tanto la temática como el estilo eran "raros", pero en Kodansha tuvo mucha suerte (aquí sonríe y le hace un comentario a su editor, *Keiichi Ohkouchi*, que nadie traduce) y aceptaron su obra; de hecho,

dragon head

[illegible]



Minetarô Mochizuki y Minami, dos números uno

reconoce que es muy afortunado, pues tiene una especie de trato especial y no tiene que entregar un número fijo de páginas a la semana (el editor dice que lo típico son 15-20 semanales), sino que le permiten entregar lo que haya hecho, si ha hecho 7 como si ha hecho 70. Tiene 4 ayudantes, y *Keiichi*, su editor, nos dijo que en Young Magazine, su revista, el dibujante siempre tiene la última palabra, aunque el editor siempre tiene que dar ideas o sugerir una línea a seguir. Por extraño que parezca, y aunque lo lógico sería pensar que los dibujantes odian que se metan en su trabajo y les obliguen a hacer determinadas cosas, algunos autores prefieren y de

hecho solicitan que sean los editores los que le marquen un poco el camino a seguir.

Mochizuki nos dijo lo aliviado que se sentía de saber que su obra había gustado en occidente, pues la ideó teniendo en mente al público japonés y no sabía muy bien cómo encajaría su obra en otros países. Contó, dado que el resto de su obra es bastante distinta (muy cómica), que hizo **Dragon Head** un poco para que los jóvenes "no se olvidaran del horror". Nos explicó que Japón, tras un época difícil, había alcanzado un estado de gran prosperidad y bienestar que quizá había hecho que los jóvenes cayeran en la complacencia y se olvidaran de que en el mundo también existían los problemas y el horror, y que en parte con la idea de que así recordaran que no todo en el mundo es alegría y felicidad, que se sintieran un poco parte del horror, creó **Dragon Head**.


Minetarô y Keiichi, los dos invitados más perseguidos por los frikis en el Salón

Reconoció que en Japón su obra había gustado, y eso le había animado. Que la empezó muy rápido pero luego fue poco a poco frenando hasta terminarla muy lentamente, de manera que la historia había ido cambiando según su desarrollo con respecto a la idea original. Y nos avanzó que su próximo trabajo será muy distinto (ya que no le gusta encasillarse, aunque reconoce que al final son los lectores quienes deciden), de corte cómico y con mucho de **La Isla del Tesoro**.

Comentó que la edición española le encantaba, que el diseño era el más fiel al original que había visto en las muchas adaptaciones que de su obra se habían hecho y que era la que más le gustaba. También dijo que no le hubiera hecho mucha gracia que su manga hubiera tenido que invertirse para adaptarse al típico sistema de lectura occidental.

Sus obras favoritas son todas las de *Osamu Tezuka* y quizá **DNA²** de *Katsura*, aunque reconoce que le ha gustado todo lo que ha leído y en parte todo le ha influido.

Y lo que en un principio trataba de ser una broma al comentarle que si no temía que con semejante título la gente se esperara algo tipo **Dragon Ball** derivó en una parrafada muy seria sobre la importancia que la palabra "dragón" imprime, y que no había por tanto ningún miedo a que eso generara confusión alguna.

Finalmente nos confiesa que Granada le ha parecido magnífica: sus calles, su comida (especialmente los licores y frutas), sus fiestas... aunque se queja de que el orujo es muy fuerte (y eso que bebió del que va mezclado con miel, que es más suave).

En cuanto a lo que él nos comentó *de motu propio*, desgraciadamente muy poco ya que su mujer se puso enferma y él, lógicamente, quería pasar todo su tiempo libre y "no de actos oficiales" con ella, nos sorprendió a los chicos de COM Radio y a mí con un inusitado interés por la religión (de hecho, me tocó a mí el marrón de contestar) y comentó lo mucho que le sorprendía ver que al Salón acudían familias enteras (algo que al parecer no es nada corriente en Japón).


La mencionada entrevista. Entrañable momento, sobre todo cuando hablaban los japos y nosotros poníamos cara de interés como si nos estuviéramos enterando de algo

Y creo que eso es todo, supongo que se me olvidará algún detallito por ahí, pero a grandes rasgos esto es lo que dieron de sí tanto el Salón Internacional del Cómic de Granada como el invitado *Minetarô Mochizuki*.

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

Esta es la historia de un niño obsesionado por el fútbol. Esta La historia de un niño solitario al que un balón salvó la vida (convirtiéndose desde entonces en su mejor amigo). Esta es la historia de un niño que sueña conn irse a Brasil y convertirse en futbolista profesional. Esta es la historia de un niño que conocerá otros niños como él, con sus sueños, sus problemas, sus obsesiones. Esta es la historia de un niño que camina hacia el triunfo mediante el sacrificio y el esfuerzo. Esta es la historia de un niño llamado Tsubasa Ozora y sus amigos enfrentándose al difícil partido de la vida. Esta es la historia de...

CAPTAIN TSUBASA

Si una serie de anime ha calado en la cultura popular española sin duda ha sido **Campeones** (también conocida como **Oliver y Benji**, a partir de ahora **Captain Tsubasa** -que es su título original y no traducciones hechas al libre albedrío-) .

A pesar de verse eclipsada en ciertas Comunidades Autónomas por el boom de **Dragon Ball**, caló hondo en la conciencia nacional, e incluso en la actualidad podemos escuchar cómo numerosos programas de TV y radio (sin ir más lejos Operación Triunfo) hacen constantes referencias a dicha serie. Captain Tsubasa se ha hecho un hueco dentro del selecto grupo de series que marcan una época, como **Heidi**, **Mazinger Z**, o **Dragon Ball**.

¿Quién no ha cantado alguna vez eso de "Óliver, Benji, los magos del balón..."? En las entrevistas "íntimas" a futbolistas suele salir nombrada un par de veces, y en definitiva, ha marcado a toda una generación. Y actualmente, gracias a Antena 3 (que ha recuperado la serie bajo el título de "**Óliver y Benji**"), está marcando a otra. Sólo hay que ver a mi hermanito de 10 años y a sus amigos poniéndose pesados con que quieren apuntarse a fútbol para ser como *Óliver Atom* (*Tsubasa Ozora*), por no mencionar que juegan por la calle caracterizando a personajes de la serie como hacíamos antaño. ¿Se repetirá el fenómeno? Por si acaso nosotros decidimos recuperar todo un clásico que está de actualidad, ya sea por su emisión en Antena 3, por la nueva serie que se está editando en Japón, por la nueva versión animada que se estrenó el pasado Octubre, por el inminente mundial de fútbol que se celebrará en Japón, o porque Jonu Media está estudiando sacarla a la venta en packs. Pero más allá de cualquier dato de actualidad que legitime hablar de una serie, hablamos de **Captain Tsubasa** porque nos gusta.

Captain Tsubasa contiene los valores tan característicos de los títulos de la Shonen Jump: la amistad, el esfuerzo, la auto superación, el sacrificio... y al final, el éxito. Todo acompañado con un argumento culebrónico y el crecimiento del protagonista hasta llegar a la madurez (como si de *Son Goku* se tratase) mezclado con tiros espectaculares, situaciones extremas, partidos dramatizados y en definitiva elementos que hacen de **Captain Tsubasa** una serie de éxito, de importancia capital para entender el fenómeno del manganime en España.

EL MANGA

Poniéndonos en situación:
El manga de **Captain Tsubasa** consta de 3 series + 2 especiales: **Captain Tsubasa, Captain Tsubasa World Youth Edition, Captain Tsubasa Road To 2002** y los especiales "**Boku wa Misaki Taro**" y "**Holland Youth**".

CAPTAIN TSUBASA (1981- 1988)

En 1981 *Yoichi Takahashi* publicó una historia corta para la revista Shonen Jump (Shueisha) de apenas 32 páginas. Dicha historia sirvió para que los editores le dieran el visto bueno para el desarrollo de lo que sería **Captain Tsubasa**.

Esta primera serie tuvo un éxito espectacular, permaneciendo durante 8 años entre las 10 más vendidas del apretado mercado japonés, ¡¡todo un fenómeno social!! No sólo las páginas semanales en la Shonen Jump fueron un éxito, sino que los volúmenes vendieron tan bien que propiciaron una segunda edición en formato de lujo.

La serie consta de 37 volúmenes (21 en la edición de lujo) que fueron publicados entre 1981 y 1988 en la revista Shonen Jump.

La historia empieza cuando *Tsubasa Ozora* (*Óliver Atom*) se traslada a una ciudad en la que existe una fuerte rivalidad entre las dos escuelas de la misma: la escuela pública Nankatsu (Newppy) y Shutetsu (San Francis), de carácter privado.



Tsubasa decide unirse al equipo de fútbol de Nankatsu, cuyo prestigio está por los suelos y su palmarés es inexistente. De esta decisión surge el primer enfrentamiento de la serie, en forma de "torneo" anual entre las dos escuelas de la ciudad, que sirve para confeccionar el equipo que representará a la ciudad en el Campeonato Juvenil.

El equipo del Shutetsu (San Francis) destaca por su portero imbatible, *Genzo Wakabayashi* (*Benji Price*), que posteriormente será el portero de la selección nacional.

En dicho torneo también hace aparición otro de los personajes clave de la serie: *Taro Misaki* (*Tom Baker*). A medio partido el Nankatsu (Newppy) se encuentra sin jugadores reservas (debido a las lesiones) y tiene que recurrir al público ¬_¬U de donde sale voluntario el susodicho *Taro Misaki* (*Tom Baker*), a partir de este momento formará la temible "pareja de oro" (Golden Comby) junto a *Tsubasa* durante el resto de la serie.



De la selección de los mejores jugadores del torneo se crea el famoso Nankatsu (New team) de *Tsubasa*, *Genzo* y *Taro* que protagonizará (y ganará) todos los partidos de la serie.
En esta primera serie tienen lugar dos campeonatos más. El Primer Campeonato Juvenil Entre Escuelas y El Tercer Campeonato Juvenil Entre Escuelas.

A lo largo del primero vemos aparecer nuevos rivales: el todopoderoso *Kojiro Hyuga* (*Mark Lenders*), el joven *Takeshi Sawada* (*Dani Melow*), los temibles gemelos *Tachibana* (*Derrick*), el sex symbol cardíaco *Jun Mizugi* (*Julian Ros*), el destacado *Hikaru Matsuyama* (*Philip Callahand*), el portero karateka *Ken Wakashimazu* (*Ed Warner*)... todos ellos futuros componentes de la selección nacional.



Después del primer campeonato hay un salto temporal de tres años, situándonos en el Tercer Campeonato Juvenil, en el que el New Team ya no es el mismo: es mucho más débil pues han tenido las bajas de *Taro* (*Tom*) y *Genzo* (*Benji*). El Tercer Campeonato está más centrado en las nuevas técnicas, en cómo han evolucionado los personajes, las relaciones entre ellos, sus sueños de futuro... No obstante también aparecen nuevos personajes como *Makoto Soda* (*Ralph Peterson*), *Shun Nitta* (*Patrick Everett*), *Mitsuru Sano* (*Sandy Wintter*) o *Hiroshi Jito* (*Clifford Yumma*), que acabarían formando parte de la Selección Nacional Japonesa Juvenil.

Y así termina esta primera parte. Todos los rivales se unen formando la Selección Nacional y se van a hacer su gira por Europa, finalizando la serie en 1989.

BOKU WA MISAKI TARO y HOLLAND YOUTH SPECIAL

Boku wa *Misaki Taro* fue publicado en la revista Shonen Jump en 1985, aunque la recopilación en volumen no salió hasta diciembre de 1987. Se trata de un volumen dedicado a *Taro Misaki* (*Tom Baker*), personaje con el que el autor ha declarado que se identifica, y de hecho los parecidos físicos entre *Taro* y su mangaka son de lo más sospechoso.

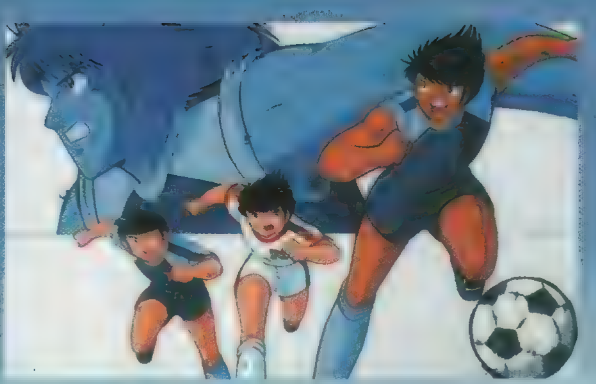
La historia está situada cronológicamente tras el primer campeonato de primaria, en la que *Taro* acaba engrosando las filas del Nishime. Pero más allá del tema futbolístico de siempre, en esta ocasión el principal rival de *Taro* es su vida. *Taro* debe reencontrarse con su madre pero al final decide seguir con su padre a pesar de su vida nómada, así que termina yéndose a vivir a Francia junto a su padre.
La versión animada de esta historia corresponde al capítulo 66 de la primera serie.

Holland Youth Special sirvió de prólogo a la segunda serie, **Captain Tsubasa World Youth**. Fue publicado en 1993 (1996 en volumen) y narra los partidos de preparación para el mundial entre Japón y Holanda.
La adaptación al anime fue una OVA producida en 1994 por Shueisha.

CAPTAIN TSUBASA WORLD YOUTH (1994-1997)

La segunda parte, **Captain Tsubasa World Youth Edition**, se desarrolla en 18 volúmenes. Esta serie se centra en el mundial juvenil sub-19, aunque en realidad empieza presentándonos un nuevo personaje que será una de las novedades de la selección juvenil japonesa: *Aoi Shingo*, un joven japonés que vive en Italia e intenta por todos los medios entrar en algún equipo de fútbol. Todas las desgracias le suceden a este chaval, que para pagar el alquiler de la pensión hace malabares con el balón en la plaza. Pero gracias a los valores aprendidos de *Tsubasa* (*Óliver*), el esfuerzo, el sacrificio, la autosuperación, y un poco de ayuda del limpiador de botas consigue entrar en el equipo juvenil del Inter de Milán, en el que será objeto de los ataques racistas de los demás jugadores. Todo muy desgraciado, pero aun así lucha para conseguir realizar su ilusión.

Después se nos sitúa tres años después de la marcha de *Tsubasa* a Brasil donde milita en las filas del Sao Paulo como capitán. Aquí también conocemos a nuevos personajes, como *Carlos Santana* del Flamengo, el principal rival de *Tsubasa* en tierras brasileñas.



En **Captain Tsubasa World Youth** asistimos a todo un mundial, desde las fases clasificatorias hasta la gran final. Una épica (por no decir larga) aventura en la que nuestros protagonistas ya han alcanzado la mayoría de edad, con lo que vemos un forzado cambio en el estilo gráfico de *Yoichi Takahashi*. Si en la primera serie los personajes eran más bien cabezones, en ésta nos encontramos con unas proporciones de vértigo que ríete tú de **Marmalade Boy**.

Problemas personales, lesiones, romances, expulsados del equipo, entrenadores boludos, atropellos, y en general, un ambiente muy dramático. Suerte del joven *Aoi*, al que le brillan los ojos cada vez que salta al campo a jugar junto a su gran ídolo *Tsubasa*, que da un poco de buen rollo al asunto.

A lo largo de la serie vemos a la selección japonesa se enfrentarse a una infinidad de selecciones (Taipei, China, Tailandia, Uzbekistán, Emiratos Árabes, Arabia Saudí, Uruguay, Italia, México, Suecia, Holanda y Brasil) ganando todos los partidos.

En esta serie parece que surgieron algunas tensiones entre *Yoichi Takahashi* y los editores. Así vemos recortado el partido contra Holanda, e incluso no se editó el final de la serie en la Shonen Jump, sino que sólo apareció en el volumen recopilatorio de la misma. Final en el que vemos la consolidación de los protagonistas como jugadores profesionales de fútbol y sus destinos como fichajes de equipos europeos.

Lo más atractivo de esta obra es ver a todos los personajes, a los que habíamos cogido cariño, ya crecidditos y luchando juntos para conseguir su objetivo. Y evidentemente, termina en el momento más álgido de la serie, en el que vemos a *Tsubasa* vestido de azulgrana, *Hyuga* (*Lenders*) en la Juventus, *Genzo* (*Benji*) en el Hamburgo, *Aoi* en el Inter de Milán y *Natureza* (el jugador más destacado y polémico de Brasil) en el Real Madrid.

CAPTAIN TSUBASA ROAD TO 2002 (2001 (T)

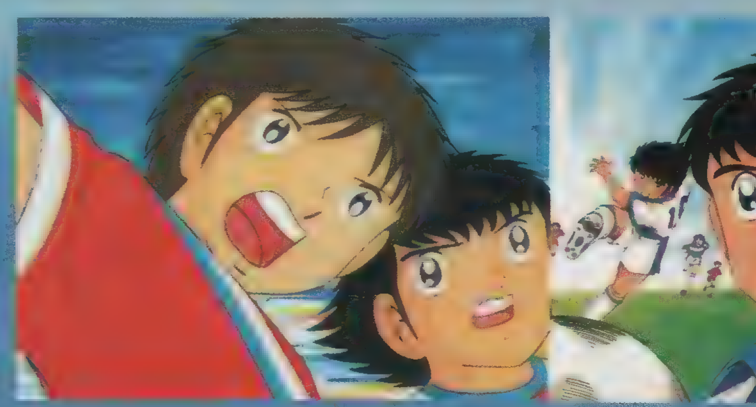
Cuando parecía que nos tendríamos que quedar con las ganas de ver a *Tsubasa* militando en la liga española bajo la bandera del F. C. Barcelona, se produjo una especie de milagro: Debido a que Japón fue escogida (junto a Corea) para organizar el mundial de fútbol del 2002 parece que los editores apostaron por una nueva serie de *Tsubasa* que narrara su andadura en dicho mundial. El resultado: **Captain Tsubasa Road To 2002**.

Esta vez la serie no se editaría en la Shonen Jump sino en la revista Young Jump, de periodicidad quincenal (¿quizá por los problemas con los editores?). A principios del 2001 empezó a serializarse en la mencionada Young Jump y el 19 de junio del mismo año apareció el primer volumen en Japón. La publicación de esta nueva serie en España, actualmente, es del todo imposible, ya que los editores japoneses han prohibido su edición en el extranjero por miedo a problemas legales con los derechos de imagen (y es que salen equipos y jugadores reales), así que intentaré profundizar un poco más en su



argumento (*NdL: De todas formas, para el Salón del Cómic de Barcelona saldrá la fanedición*).

A fecha de escribir esto, han aparecido los tres primeros volúmenes recopilatorios. En el primero *Yoichi Takahashi* retoma la historia dónde la dejó en las páginas de la Shonen Jump. Así, *Tsubasa* todavía no ha fichado por el Barcelona, y tras ganar el mundial con Japón frente a Brasil y ser escogido mejor jugador del mismo recibe muchas ofertas de clubes extranjeros (Parma, Lazio, PSG, Ajax, Madrid, Barcelona...), pero antes de marcharse del Sao Paulo debe jugar su último partido. Éste será el último que dispute con el Sao Paulo antes de partir hacia Europa (aunque aún no sabe







a qué equipo). Un último partido-homenaje muy emotivo, con todo el estadio clamando su nombre al viento, y con los brazos en alto y la cámara alejándose hacia arriba *Tsubasa* grita: "Todo por el 2002... me enfrentaré al desafío europeo". Europa, tierra soñada para ser el futbolista nº1 del mundo.

De pronto asistimos a una final de la Champions League en la que se enfrentan *Tsubasa* y *Genzo*... ¿quién ganará? Pues nos quedamos con las ganas, porque sólo era un sueño de *Sanae* (*Patty*) mientras viajaba junto a *Tsubasa* rumbo a Europa, a visitar los más grandes clubes para decidir el destino final.

Primer destino: Hamburgo, donde milita *Genzo*, una visita de cortesía en la que comparten el sueño de enfrentarse, algún día, en la final de la Champions League. Mientras, *Hyuga* (*Lenders*) ya ha decidido destino, la Juventus de Turín en la liga italiana, donde se ha convertido en el nuevo ídolo, portada de revistas, llaveros, muñequitos, videojuegos, cosméticos...

Por su parte, *Tsubasa* ya ha visitado los más grandes estadios de Europa (Wembley, Amserdam Arena, San Siro...) y aún está dudando por cuál fichar. Sólo le queda visitar Barcelona, y tras una ruta turística por la ciudad (¡¡¡increíble la documentación de *Yoichi Takahashi*!!) llega al Camp Nou. *Tsubasa* queda impresionado, y tras cerrar los ojos e imaginarse vestido de azulgrana y todo el estadio gritando su nombre, decide quedarse en Barcelona. *Sanae* (*Patty*) reconoce el estadio como el mismo que vio en su sueño, en el que se enfrentaban *Tsubasa* y *Genzo* en la final de la Champions League (¿será un sueño premonitorio?).



El primer desafío de *Tsubasa* será contra tres jugadores del primer equipo del Barcelona que estaban dando caña a los jugadores del filial. *Tsubasa* suda y hasta sangra, pero consigue vencer y hacer así sus primeros amigos en Barcelona.

Pero... el puesto de centrocampista ofensivo que aspira a ocupar *Tsubasa* está ocupado por el capitán de la selección brasileña, el nº10 del Barcelona, el ganador del balón de oro, el halcón del Barça... está ocupado por *Rivaul*. A pesar de todo, *Tsubasa* decide fichar por el F.C. Barcelona por 2500 millones.

Genzo, en Hamburgo, recibe la visita del capitán de la selección alemana, *Karl Heinz Schneider*, que quiere convencerlo para que fiche por su equipo, el Bayern de Munich. Oferta que *Genzo* rechaza porque se siente en deuda con el Hamburgo.

Antes de empezar la temporada, *Tsubasa* se someterá a un durísimo entrenamiento en Hawai para aumentar su masa muscular y su resistencia. De regreso a la ciudad condal, *Tsubasa* se enfrentará en un uno contra uno a *Rivaul*, perdiendo estrepitosamente y quedando de manifiesto el esfuerzo que deberá hacer para ganarse un lugar en el equipo titular, aunque en principio está previsto que *Tsubasa* ocupe la posición que ocupaba el portugués *Fago*, que fichó por el equipo rival, el Real Madrid (y cualquier parecido con la realidad...).

Pero esto sólo es el principio de **Road To 2002**. Una serie que promete tanto dramatismo como las anteriores, ya que en los próximos volúmenes asistiremos a la dura decisión del entrenador del Barça de enviar a *Tsubasa* al Barcelona B o la poca eficacia de *Hyuga* (*Lenders*) ante las duras defensas italianas, que hace que ambos acaben llorando por su impotencia y necesidad de seguir esforzándose para superarse y triunfar en el mundo del fútbol profesional.

Nuevos personajes con tiros espectaculares, nuevos amigos, rivales... Vamos, lo de siempre, lo que tanto nos gusta. Pero esta vez en Europa.

EL ANIME

Del anime existen tres series, una OVA especial, una serie de trece OVAS y cinco películas. No está mal...

CAPTAIN TSUBASA

Esta es la primera serie, la que triunfó en España, la que ha recuperado Antena 3. Son 128 capítulos realizados por el Studio Comet que se emitieron en TV Tokyo del 28 de octubre de 1983 hasta el 29 de Marzo 1986. Esta primera serie adapta los 27 primeros volúmenes (de los 37). La adaptación del resto de la serie se haría en forma de las 13 OVAS que componen **Shin Captain Tsubasa** (lo del Campeonato Europeo).

La adaptación al anime es bastante fiel, aunque hay algunos añadidos inventados para alargar la serie debido a la lentitud de *Yoichi Takahashi* para realizar el manga (que hacía que la serie de animación acabara atrapando al manga). Resultado de estos capítulos inventados surgieron sagas como la del sueño que *Tsubasa* tiene en el hospital antes de jugar la final del último campeonato en la que se recuerda el viaje de la selección japonesa a París justo

al manga). Resultado de estos capítulos inventados surgieron sagas como la del sueño que *Tsubasa* tiene en el hospital antes de jugar la final del último campeonato en la que se recuerda el viaje de la selección japonesa a París justo después de terminar el primer campeonato; o el capítulo en el que *Taro* (*Tom*) se convierte en entrenador de un equipo de benjamines que están a las ordenes de una chica manager. La animación es de la época, y la verdad es que deja bastante que desear. Partidos que se alargan hasta la infinidad o campos kilométricos también son otros detalles que le restan calidad a la serie. Pero supongo que en la época en que se emitió estas deficiencias no eran tan acusadas ya que no existían cosas como **Mononoke Hime**, **FLCL** o cualquier producción actual con una animación espectacular (hasta que aparezcan nuevas series que las superen, claro).







CAPTAIN TSUBASA J

Esta nueva serie es mucho más corta que la anterior. Son un total de 47 episodios, realizados también por el Studio Comet, que se empezaron a emitir en Fuji TV el 21 de Octubre de 1994 y se alargó hasta 1995.
La serie se divide en dos etapas. La primera son los 34 primeros capítulos, que son un remake de la serie original, debido a que aún no existía suficiente material del manga para adaptar. Y los capítulos del 35 al 47 ya adaptan la nueva serie de manga **Captain Tsubasa World Youth**. Aunque sólo adapta los 7 primeros volúmenes (de los 18 volúmenes que son), ¡¡así que en realidad nos falta la adaptación de más de la mitad de la serie!!
En esta ocasión, la animación ya es más aceptable, más espectacular, más detallada, más veloz, es una serie con más calidad. Aunque con la historia nos dejan colgad@s. Fue emitida en Antena 3, aunque pasando bastante desapercibida.



CAPTAIN TSUBASA ROAD TO 2002

El 7 de Octubre del 2001, a las 17:20, en TV Tokyo... Vio la luz la esperadísima adaptación del nuevo manga **Road To 2002**. Muchos, con la emoción, pensaron que sería la adaptación del manga homónimo. Pero si hasta entonces apenas habían aparecido dos volúmenes recopilatorios, ¿cómo podía ser? Así que nos encontramos, una vez más, con un remake de la serie original que ya todos conocemos. La pregunta es...¿adaptarán las aventuras de *Tsubasa* en Europa? Por lo pronto en el opening y los diseños hemos podido ver a *Tsubasa* con la camiseta del Sao Paulo, pero no con la del Barcelona... En principio está previsto que sean 56 capítulos, así que el tiempo dirá si veremos la versión animada de *Tsubasa* en Barcelona.
La animación, así como los diseños, son muy espectaculares y ya nada tiene que ver con las series anteriores. Sin duda es la que tiene más calidad técnica de las tres. Esperamos verla pronto por aquí, pero por lo pronto se ha organizado en internet un movimiento que consiste en enviar e-mails a Antena 3 para que emita esta nueva serie; y Jonu Media está interesada... ya veremos cómo acaba la cosa.

LOS OVAS

La primera OVA de **Captain Tsubasa** apareció en 1989 y se llama **Tsubasa yo hatake! Sekai e no chosen**, de tan sólo de 30 minutos de duración.
Pero también existe una serie de OVAS, 13 para ser concretos, que adaptan los tomos que no se incluyeron en la primera serie de anime, esto es, del tomo 25 al 36, ya que el último (el 37) no ha sido adaptado al anime.
Las 13 OVAS se editaron bajo el título de **Shin Captain Tsubasa** entre 1989 y 1990. Producidos por Shueisha y CBS/Sony, narran los preparativos para el torneo juvenil europeo de la selección japonesa hasta la gran final contra la Alemania de *Karl Heinz Schneider*.

LAS PELÍCULAS

De **Captain Tsubasa** existen 5 películas producidas por Tsushida Pro y Movic y distribuida por la TOEI, aunque seguramente, con el tema del mundial y la nueva serie de animación **Road to 2002** pronto aumentarán.
1. **Europe Daikessen** (El desafío europeo)
Estrenada en julio de 1985, narra un encuentro de ida entre la selección de Japón con una selección Europea.
2. **Ayaushi! Zen Nihon Jr** (¡Peligro! El campeonato Juvenil de Japón)



El 21 de diciembre de 1985, *Tsubasa* vuelve a visitar las pantallas de los cines japoneses, esta vez para el partido de vuelta en tierras japonesas contra el combinado europeo.

3. **Asu ni mukatte hashire** (Corre hacia el mañana)
El 15 de marzo de 1986 una nueva irrupción en la gran pantalla de *Tsubasa* y compañía para ofrecernos unos curiosos partidos entre Japón y unas selecciones mundiales. En esta primera peli vemos un partido de entrenamiento.

4. **Sekai daikessen! Junior World Coup** (¡El gran desafío mundial! El campeonato mundial juvenil)
En el mismo 1986 apareció esta película que narra el final de la saga empezada en el anterior film. Ya sabéis, en **Captain Tsubasa** los partidos se alargan y se alargan más que la pichurrina de un talibán en el Salón de Granada.

5. **Saiko no teki!** (¡El Gran rival! Holanda Juvenil)
Los japoneses tendrían que esperar hasta 1994 para volver a ver a *Tsubasa* en los cines. Narra los partidos de preparación para el mundial entre Holanda y Japón.

EL AUTOR

El culpable de tenernos tantas tardes (ahora mañanas) pegados a las pantallas de televisor, día tras día, es *Yoichi Takahashi*. Nacido el 28/07/1960 en Tokyo, este japonés es un fan empedernido del deporte, tema en el que se centra toda su producción. Saltó a la profesionalidad con una historia corta de **Captain Tsubasa** publicada en 1980 en la Shonen Jump. En dicha historia, que podría muy bien llamarse **Captain Tsubasa Chapter 0**, sentaría las bases de lo que sería su obra magna. En 1981 se empezó a publicar **Captain Tsubasa**, con la que estaría trabajando durante 8 años.



Aunque no sólo de fútbol vive el hombre, y *Yoichi* probó suerte con otros deportes. En 1988 publicó **100m. Jumper** dedicada al atletismo, en 1989 **Ace** ambientada en el mundo del béisbol, y en 1993 **Chibi** el boxeador. Aunque ninguna obtuvo, ni por asomo, su éxito



futbolístico. También ha realizado historias cortas ambientadas en el mundo del tenis, esquí, baloncesto... recopiladas en el tomo especial de **Captain Tsubasa** titulado **Boku wa Taro Misaki**.
Y en 1993 volvió a trabajar en nuevas aventuras de **Captain Tsubasa**.
Así que esta claro que a *Yoichi* le gusta el fútbol, y la verdad es que ha realizado otras obras futbolísticas aparte de **Captain Tsubasa**, como **FW-Jin**, **Keeper Coach** o **Kosu!**. Pero *Tsubasa* es mucho *Tsubasa*, y *Yoichi* no ha podido resistir la tentación de relatar las aventuras de un *Tsubasa* adulto inmerso en el mundo del fútbol profesional. ¡Ya está bien de tantos campeonatos benjamines, infantiles, juveniles...! Ahora ha llegado la hora de la verdad. Ha llegado la hora de **Captain Tsubasa Road to 2002**.

¿Y A NOSOTROS QUÉ NOS PASA?

A estas alturas parece increíble que los franceses puedan disfrutar del manga y nosotros no. Pero lo cierto es que prácticamente todas las editoriales españolas se han interesado, en un momento u otro, por la serie. El resultado no puede ser más decepcionante: Los japoneses exigen la publicación íntegra de toda la serie (37 tomos), y para la edición de **Captain Tsubasa J** exigen la previa publicación de la primera serie. Por si eso fuera poco han prohibido la edición de **Road to 2002** en el extranjero, por el tema de los derechos de imagen de los futbolistas y clubes profesionales. Mucho han de cambiar las cosas para que podamos leer las aventuras de **Captain Tsubasa** en español...aunque la esperanza es lo último que se pierde (*NdL: Y yo he oído algo por ahí que espero prospere*), al fin y al cabo, hace unos años era inimaginable que se publicaran ciertas series que hoy día están viendo la luz en español. Hasta entonces, nos tendremos que conformar con la fanedición que está preparando la Asociación Chan.

Genís de Misión Tokyo

DASH KAPPEI
chicho terremoto

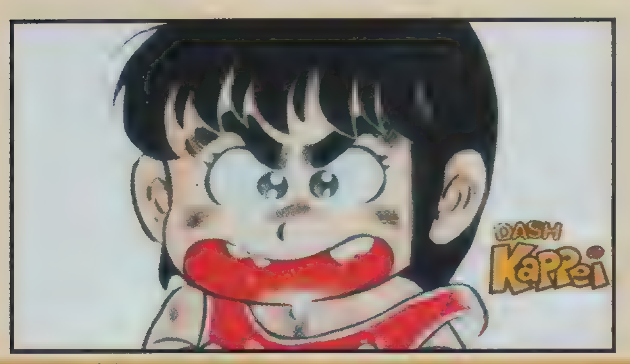
O cómo conseguir que te guste el blanco aunque seas del Barcelona...

Chicho Terremoto fue una serie de animación bastante popular en España a principios de los años noventa, cuando fue emitida por vez primera por Antena 3, habiendo recientemente vuelto a la actualidad gracias a su reemisión en dicho canal y en el Canal Megatrix de Vía Digital.

La serie, originalmente titulada **Dash, Kappei**, está basada a su vez en un manga escrito y dibujado por el autor *Noboru Rokuda* (editado en 12 tankoubones -tomos recopilatorios- a lo largo de 1980 y 1981) y fue producida por Tatsunoko en 1981, en 65 desternillantes episodios que están encuadrados en distintas sagas. El diseño de personajes corrió a cargo de *Noboru Mutsuda*, el guión de *Shigeru Yanagawa* y la dirección de la serie estuvo a cargo de *Masayuki Hayashi*. Se emitió entre el 4 de octubre de 1981 y el 26 de diciembre de 1982. El autor del manga, únicamente conocido fuera de su país por esta obra, tiene, sin embargo, otros mangas editados en Japón: **Cinema**, **Hoshiboshi no otage**, **Yokorobi no hibi**, **Umiga naku toki**, **Sky**, **Lion's Kingdom**, **Sisinokoku**, **Baron** e **Ichigo**.

Una serie de las que marcan época

Pues sí, amigos. Aunque quizá a los más jóvenes no les suene de nada, la que nos ocupa es una de esas series que todo el mundo ha visto. Si a cualquiera que pase por la calle le preguntas por **Evangelion**, **Escaflowne** o similares, lo más probable es que nadie sepa de qué estás hablando. Pero si les hablas de **Óliver y Benji**, **Dragon Ball**, **Los Caballeros del Zodíaco** o **Chicho Terremoto**... seguro que todos sonríen y hacen algún comentario de las mismas. Sí, no me estoy inventando nada ni cometiendo herejía alguna; estoy situando a **Chicho Terremoto** al nivel de las series míticas, pues es ahí donde debe estar.





La... uh... ¿historia? en sí

El protagonista, *Chicho López* (*Kappei Sakamoto* en la edición original, y doblado por *Mayumi Tanaka* en el anime), es un pequeño adolescente que, recién llegado a la ciudad, se instala en la casa de Rosa y sus padres (*Akane* en el original). *Akane* colabora con el club de baloncesto de la escuela, y *Kappei*, en pos de sus faldas, no duda en seguir sus pasos, incorporándose al equipo y sorprendiendo a propios y extraños por su extraña, pero efectiva, manera de jugar.

El equipo de baloncesto es un heterogéneo grupo bastante descabalado con integrantes como *Kyoshiro*, que es el guaperas del equipo, siempre rodeado de chicas, aunque la que en realidad le gusta en la entrenadora; o *Takibana*, el capitán del equipo, un tipo desgarbado y cuyas expresiones a lo largo de la serie son divertidísimas (recordemos el episodio donde, hipnotizado, se cree un perro).

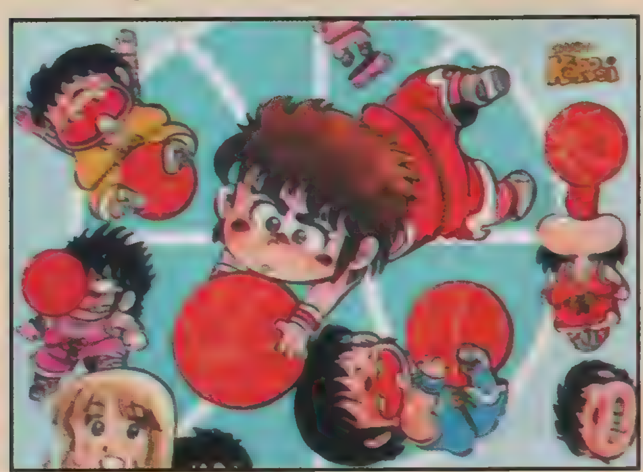
En casa de *Akane*, *Kappei* encuentra un curioso rival por los favores de misma: el perro *Bobby*, que pretende convertirse en humano y casarse con ella. *Bobby* es un elemento divertido en el desarrollo del anime, y también protagonista de los sorprendentes insertos "Las lecciones de Bobby", donde el can nos va mostrando los secretos de los distintos deportes en los que *Chicho* va metiendo el hocico.

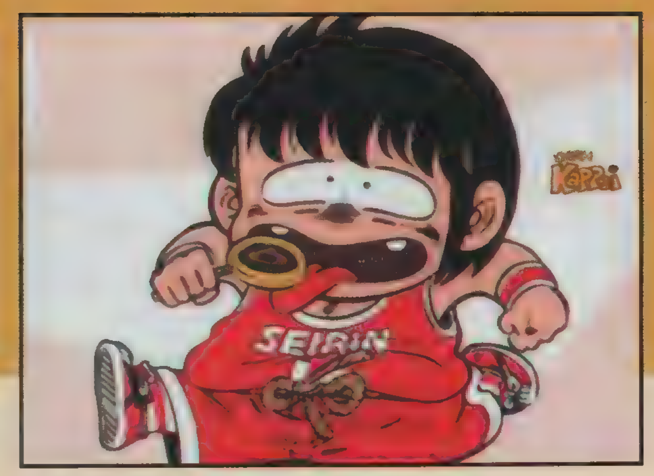
Aparte del deporte, *Chicho* tiene una inclinación oculta -bueno, no tan oculta-: el espiar a las chicas para poder descubrir el color de sus bragas; si son blancas, se siente arrebatado y exultante y es capaz de superar sus limitaciones para conseguir sus objetivos deportivos, algo así como si habláramos del *Popeye* de la lencería.



La primera parte de la serie, entre los episodios 1 y 28, transcurre a lo largo de los enfrentamientos del equipo de baloncesto de *Chicho* contra otros equipos oponentes, conociendo en el camino a variopintos personajes como el propio abuelo de *Chicho* (aunque oculto tras una máscara de estilo Darth Vader) o el gigantesco pívot Tobías (que también pretende los favores de *Rosita*) hasta llegar a una dificilísima final en la que tendrán que vérselas con un equipo de... chavales bajitos (pero que pueden leer las mentes; desternillante el momento en el que su capitán penetra tanto en la mente de *Chicho* que llega a convertirse en alguien como él).

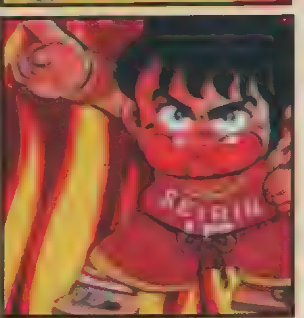
La segunda parte es más surrealista y descacharrante, ya que *Chicho* avanza a través de otros deportes, como el kendo, el surf, la esgrima, el ala-delta y, destacando, el enfrentamiento con el líder del club de ping-pong (por la victoria y las bragas de *Rosa*). Comienza en el episodio 29, cuando *Chicho* acompaña al padre de *Rosa* a jugar al golf, y sigue por distintos escenarios mientras *Chicho* practica cualquier deporte que se le ponga a tiro. Entre medias, algunos terribles capítulos, como la visita que *Chicho López* hace a sus abuelos en Tarragona, y donde se encuentra con que hay indios (premonición del director de doblaje antes de la inauguración de Port Aventura). Otro capítulo antológico es cuando *Chicho* se queda dormido en el planetario y tiene un sueño espacial a medio camino entre **Capitán Harlock** y **La Guerra de las Galaxias...**





La tercera y última parte es todavía mejor, va del capítulo 59 al 65: El colegio de *Chicho* va a ser demolido para construir en los terrenos un parque de atracciones. Solamente una gran inyección de dinero podrá evitar la catástrofe. La solución consistiría en participar, y ganar, el concurso de los Superhombres, una especie de competición a todo trapo que, a lo largo de varios días y sobre varias islas del Pacífico, servirá para determinar quién es el mejor "superhombre". A lo largo de diversos episodios se suceden las etapas hasta la conclusión final (y ojo porque la destripo, si no quieres que te reviente nada deja de leer ahora mismo este artículo): un partido de baloncesto contra todos sus enemigos de toda la serie y con unas canastas situadas a cientos de metros de altura. Pero *Chicho*, mucho macho él, vence todas las dificultades, salva la situación, el colegio, y anuncia formalmente su compromiso con *Rosita*, mientras *Frank*, un divertido personaje secundario, deja caer cientos de bragas blancas desde un helicóptero sobre el estadio, poniendo punto final a las aventuras de *Kappei*.





Resumiendo, que si aún no has visto esta maravilla de serie deberías aprovechar ahora que ha vuelto a emitirse, ¡créeme que merece la pena!

Mike Sánchez

NdL: No consiento que se escriba un artículo de ***Chicho Terremoto*** *y no se mencione el episodio del partido contra el equipo femenino de baloncesto (con* Rosita *crucificada), el mejor sin duda de toda la serie.*

Hace algunos años, en el lejano Japón, apareció de la mano de Bandai un pequeño juguetito similar a los Tamagotchis. En su interior se encerraba un monstruo digital o Digimon, al que había que cuidar. En su momento este juego no tuvo demasiado éxito, y su creador, *Akiyoshi Hongo*, se quedó con las ganas.

Poco tiempo después, Nintendo tuvo la magnífica idea de crear a los **Pokémon**, unos bichejos que se podían guardar en las llamadas Pokéballs y que eran entrenados para luchar entre ellos. Así nacieron *Ash*, *Pikachu* y compañía, y se convirtieron en un bombazo televisivo.

No hay que ser muy listo para darse cuenta de que, en cierto modo, las series se parecen. De esto mismo se dieron cuenta Bandai y Toei (**Dragon Ball**, **Sailor Moon**...). Decidieron así realizar una serie sobre los pequeños monstruos digitales que *Akiyoshi Hongo* había creado. Entonces nació **Digimon Adventure**, una serie de 54 episodios sobre las aventuras de unos niños y unos digimons.

En esta ocasión, sí que tuvo bastante éxito. No consiguió las mismas cifras que **Pokémon**, pero se le acercó bastante.

En España también apareció después de **Pokémon** y su arrasador exitazo, pero al igual que en su país de origen, **Digimon** ha conseguido aquí un gran éxito. Ha sido tal, que en cuanto acabó de emitirse la primera serie, se tradujo la segunda, **Digimon 02**. Pero... mientras aquí se estuvo emitiendo, en Japón ya estaban disfrutando de **Digimon Tamers**, la tercera parte. Eso nos lleva a mencionar que ahora que podremos disfrutar de **Digimon Tamers** (aquí se ha llamado **Digimon 3** -suponemos que por evidentes motivos comerciales-), allí en Japón se están ultimando los preparativos de **Digimon Frontier** (¡¡esto no se acaba nunca!!).



Lo interesante de esta serie (vamos a juntar las cuatro) es que cada una de sus partes es diferente a las demás, consiguiendo que no se te haga tan pesado como **Pokémon**, donde siempre vemos a *Ash* con *Pikachu* peleando por ser el mejor entrenador Pokémon del mundo...

Y ahora, vamos a explicaros, paso por paso, todo el universo de **Digimon**.

DIGIMON. NOS EMPEZAMOS A CONOCER

Esta es la primera serie sobre los digimons. No voy a contar demasiado de esta parte ya que se han hecho en esta misma revista muchos y muy buenos artículos sobre **Digimon**, y además, seguro que la habéis visto casi todos. Aun así, voy a explicar lo más elemental.

En esta serie nos cuentan la historia de siete niños: *Tai*, *Sora*, *Matt*, *Izzy*, *Mimi*, *Joe* y *TK*; que durante un campamento de verano son transportados a otro mundo, el mundo digimon. Allí les esperarán siete compañeros digimons cuya misión será proteger a los niños durante todo el viaje, gracias a sus sorprendentes poderes y la capacidad de digievolucionar (crecen y se hacen más poderosos). Los niños pronto descubrirán que están allí para salvar tanto al mundo digimon como al mundo real de la oscuridad. Para ello contarán con la ayuda de los *digivices* (o dispositivos digitales), capaces de hacer digievolucionar a los digimons; los emblemas, repartidos por todo el mundo digimon y que los niños deberán encontrar (a cada uno le corresponde un único emblema -*Tai*: valor; *Matt*: amistad; *Sora*: Amor; *Izzy*: conocimiento; *Mimi*: Inocencia; *Joe*: sinceridad y *TK*: esperanza -). Además conocerán a *Gennai*, quien les ayudará siempre que le sea posible, contándoles todo lo que sepa sobre el mundo digimon y sobre la misión de los niños elegidos. Pero tras la derrota de varios digimons malvados, descubrirán que hay un octavo niño elegido que aún está en la Tierra. Los niños elegidos y los digimons malvados viajarán al mundo real en una carrera por ser el primero en encontrarlo. Al final resultará ser la hermana pequeña de *Tai*, *Kari*, y su digimon no será otro que *Gatomon*, un sicario de la oscuridad (más concretamente de *Myotismon*). Tras la derrota de *Myotismon*, irán los ocho juntos de nuevo al mundo digimon, a terminar su misión. Una vez que lo hayan conseguido, podrán regresar a casa.

Como vemos el argumento es muy sencillo, ya que es una historia hecha para niños, pero que de todos modos entretiene a todos gracias a sus profecías, ingenios y la muerte de amigos y enemigos.

Personajes

TAI

Nombre original: *Taichi Yagami*
Curso Académico: 5º de primaria
Edad: 11 años
Digimon: *Agumon*
Emblema: Valor
Tai es un líder natural, es lanzado, decidido, hace las cosas sin pensar y no le da demasiada importancia a los problemas.

También es muy protector y valiente, y si alguien tiene que correr algún peligro... ¿quién mejor que él? Tiene muchos roces con *Matt*, al que no le hace demasiada gracia su manera de decidir y hacer las cosas a lo loco. Muchos son los que dicen que entre él y *Sora* hay algo (nosotros los primeros), pero nunca se llegó a confirmar nada.



MATT
Nombre original: Yamato Ishida
Curso Académico: 5° de primaria
Edad: 11 años
Digimon: Gabumon
Emblema: Amistad
He aquí al rival de *Tai*, un chico solitario y rebelde que se preocupa más de proteger a su hermano pequeño *TK* que de otra cosa, tal vez debido a la separación de sus padres, que se "repartieron" a los hijos tras el divorcio. Pero a pesar de ser rebelde, pasota y de estar cada dos por tres a voces con *Tai*, es un gran amigo que se preocupa por todos, aunque no lo demuestre.

SORA
Nombre original: Sora Takenouchi
Curso Académico: 5° de primaria
Edad: 11 años
Digimon: Piyomon
Emblema: Afecto
Llegamos a la chica que da el toque de madurez y sensatez al grupo. Siempre está preocupándose por los demás, intenta que *Matt* y *Tai* no se peleen, y que nadie se desanime. No se lleva muy bien con su madre, ya que piensa que ésta no la quiere porque no le deja jugar al fútbol.

IZZY
Nombre original: Koushiro Izumi
Curso Académico: 4° de primaria
Edad: 10 años
Digimon: Tentomon
Emblema: Conocimiento
Aquí tenemos al más inteligente del grupo. Es un fanático de las computadoras y nunca sale de casa sin su ordenador portátil, que en este viaje le será mucho más útil de lo que ninguno pensó. Es el que resuelve todos los enigmas con los que se van topando, a veces con un poco de ayuda de *Gennai*. Su afición por los ordenadores le viene de cuando se enteró de que era adoptado, queriéndose encerrar en el mundo de la informática para no pensar en el asunto.

MIMI
Nombre original: Mimi Tachikawa
Curso Académico: 4° de primaria
Edad: 10 años
Digimon: Palmon
Emblema: Inocencia
Sincera, mimada, consentida y quejica. Así es *Mimi*, al menos al principio de la serie, ya que irá cambiando poco a poco gracias a las situaciones que deberá vivir. Lo único que desea en un principio es regresar a su casa sin preocuparse de nada más. No le gusta nada luchar, pero al final comprenderá que tiene que hacerlo, o las consecuencias serán peores.

JOE
Nombre original: Jyou Kido
Curso Académico: 6° de primaria
Edad: 12 años
Digimon: Gomamon
Emblema: Sinceridad
Es el más cobarde de todos y todavía más pesado que *Mimi* a la hora de protestar. Es el mayor del grupo, y quiere comportarse como tal, con lo que se pasa siendo cuidadoso. Piensa las cosas demasiado, por lo que las acciones de *Tai* a veces le ponen muy nervioso. Es un chico muy estudioso, demasiado, y que desea volver cuanto antes a casa (para seguir estudiando... ¬¬).

TK
Nombre original: Takeru Takaishi
Curso Académico: 3° de primaria
Edad: 8 años
Digimon: Patamon
Emblema: Esperanza
TK es un chico muy amable y valiente, y es el más pequeño del grupo, aunque no le gusta que lo traten como tal, especialmente su hermano *Matt*, a quien intenta demostrar siempre que puede que es capaz de cuidarse solo. Es muy amigo de *Tai*, porque lo trata como uno más, y eso no le hace mucha gracia a *Matt*.

KARI
Nombre original: Hikari Yagami
Curso Académico: 3° de primaria
Edad: 8 años
Digimon: Gatomon
Emblema: Luz
Esta es la octava niña elegida, la hermana pequeña de *Tai*. Tiene una salud un tanto débil y un extraño poder. Es una niña dulce y amable a la que no le agrada la maldad.

DIGIMON 02. DE VUELTA AL MUNDO DIGITAL

¿Os pensabais que no volveríamos a saber nada más de *Tai* y compañía? Tras el éxito de su predecesora, nos llegó **Digimon 02**, tres años después de **Digimon**. La trama principal venía a ser la misma: el digimundo está en peligro y tienen que salvarlo. Lo que cambia es que hay nuevos niños elegidos, y el enemigo de esta vez resulta ser un humano, y lo que es más, también es un niño elegido (con su compañero *Wormmon*). Además, al principio el argumento es bastante pobre, pues sólo era para seguir explotando el filón de **Digimon**, aunque después cambia radicalmente y resulta más





acabando por colaborar con el resto de niños elegidos.

Pero ése no será el verdadero problema, pronto descubrirán que *Ken Ichijouji* (la verdadera identidad de *Digimon Emperador*) sólo era un títere en manos de alguien mucho más poderoso que lo estaba utilizando para poner Torres de Oscuridad por todo el mundo digimon. Los que están detrás de todo esto son *Yuki Oikawa* (sí, sí, un humano), *Arukenimon y Mummymon* (dos digimons que él mismo ha creado). Ellos son capaces de convertir las Torres en digimons a su servicio con los que crear el caos en el mundo digital y en el real. Así, deberán enfrentarse a todas la torres transformadas que se les pongan por delante, teniendo que aumentar su poder. Para ello, usarán otro tipo de digievolución, la ADN digievolución, que consiste en fusionar a dos digimons para llegar al nivel Súper Campeón (*MetalGreymon, WereGarurumon*...). Y aparecerá un nuevo enemigo, *BlackWarGreymon*, creado por *Arukenimon* a partir de Torres Oscuras, y que vagará buscando su lugar en el mundo. Los combates también se llevarán a cabo en el mundo real, por lo que además podrán intervenir los antiguos niños elegidos sin demasiadas dificultades (siempre y cuando *Arukenimon y Mummymon* no hayan puesto otra de sus torres por la ciudad). El mundo entero acabará lleno de digimons y Torres Oscuras, por lo que los niños elegidos al completo deberán recorrer el mundo para destruirlos, conociendo así a niños elegidos de todos los rincones del mundo. A su vuelta, *Oikawa* y sus secuaces tienen su plan casi listo: Han cogido a varios niños que estaban deprimidos por diversas causas y les han implantado las llamadas semillas de oscuridad. *Ken* llevaba una, y fue la causa de su comportamiento como *Digimon Emperador*. *Oikawa* necesita las semillas para poder viajar al mundo digimon, al que quiere viajar desde que era un niño. *BlackWarGreymon* morirá a manos de *Oikawa* y su recién obtenido poder de las semillas, y utilizará su poder para sellar la puerta que une los dos mundos; al final encontró su destino. *Oikawa* viajará al mundo digimon seguido por los nuevos niños elegidos. Pero... no llegará a donde él pensaba, sino a otro mundo. Allí se descubrirá que *Yuki Oikawa* también era una marioneta... esta vez de un digimon rencoroso, *Myotismon*, que hará su aparición como *MaloMyotismon*. Resulta que *Myotismon* utilizó a *Oikawa* para poder sobrevivir dentro de él, prometiéndole a cambio llevarlo al mundo digimon. *Arukenimon y Mummymon* morirán en sus manos, y *Yuki Oikawa* lo hará poco después también por su culpa. Pero gracias al poder de todos los niños elegidos del mundo y de sus digimons, *MaloMyotismon* será derrotado de nuevo, y esta vez para siempre.

interesante. Por último, los enemigos no son malos porque sí, ahora razonan, piensan y sufren como todo hijo de vecino (¡aleluya!, no todo es maldad), aunque eso se traduce en auténticas paranoias filosóficas.

Además de esto, hay una cosa que también es diferente: Tanto los niños como *Digimon Emperador* pueden moverse a sus anchas a través de los dos mundos gracias a los nuevos digivices, los D-3, por lo que los antiguos niños elegidos no podrán viajar al mundo digimon si no es gracias a un nuevo niño y su D-3 que abra la puerta.

Nuevos personajes, nuevos digimons y sin perder la esencia de la primera temporada (aunque ya no matan a nadie...) hacen que la diversión esté asegurada.

Nuevos problemas...

La acción nos sitúa en el año 2002, tres años después de que *Apocalymon* fuese derrotado por los niños elegidos. El mundo digital vuelve a estar en peligro, pero esta vez es por culpa de un chico que se hace llamar *Digimon Emperador* y que está esclavizando a todos los digimons gracias a sus Torres Oscuras, los Anillos Malignos y su Digivice Negro. Gracias a todos estos aparatos consigue que los digimons sean incapaces de digievolucionar, y así evitar toda amenaza para sus planes de conquista. El digimundo necesita nuevos niños elegidos y nuevos digimons capaces de desarrollar una digievolución a pesar del poder de las Torres Oscuras. La solución serán los digihuevos, capaces de hacer armodigievolucionar a su poseedor. Con este nuevo tipo de digievolución podrán alcanzar el nivel Campeón (en la primera temporada esto corresponde al cuerpo maduro -*Greymon, Garurumon*...-)

Los nuevos niños elegidos (*Davis, Yolei y Cody*), junto a los ya conocidos *TK* y *Kari*, serán los encargados de salvar el mundo digital con alguna que otra ayuda de los antiguos niños.

Lo primero que deben hacer los nuevos niños es evitar que *Digimon Emperador* esclavice a todos los digimons, aunque él no va a ponérselo fácil. Primero, con la ayuda de sus anillos malignos convertirá a *Agumon* en uno de sus esclavos, y tras ser derrotado con este plan, creará un digimon compuesto con datos de varios digimons, *Kimeramon*. Aunque no saldrá como él espera, ya que *Kimeramon* se rebelará contra él, y *Wormmon* deberá sacrificarse para destruirlo. Así, descubrirá la maldad de sus acciones y dejará de torturar más a los digimons,

Un futuro lleno de esperanza

Al final de la serie se nos muestra un breve epílogo donde han pasado 25 años, y podemos ver así el futuro de nuestros héroes. *Tai* se convirtió en el embajador que comunicaba el mundo digimon con el mundo real; *Matt* se hizo astronauta; *Izzy*, para variar, siguió investigando los misterios del mundo digital; *Joe* fue el primer médico del mundo digimon; *Mimi* se convirtió en una famosa cocinera televisiva; *Sora* se hizo diseñadora y se casó con *Matt*; *TK* escritor; *Kari* maestra infantil; *Cody* abogado; *Davis* un gran empresario; *Ken* detective; y *Yolei* en ama de casa y señora *Ichijouji*. Una bonita visión y un punto y final para sus aventuras, al menos, en la pequeña pantalla.

Personajes

DAVIS

Nombre original: *Daisuke Motomiya*
Curso académico: 5° de primaria
Edad: 11 años
Digimon: *Veemon*
Digihuevo: Valor y Amistad
Digivice: Azul

Este personaje audaz, temerario, cabezota y algo cabeza hueca será el nuevo líder del grupo, aunque en ocasiones será ignorado (el chico no tiene demasiada autoridad :P). Es un gran fan de *Tai* (fue su capitán en el equipo de fútbol) y está muy enamorado de *Kari*, por lo que tendrá una fuerte rivalidad con *TK*, ya que los dos parecen llevarse muy bien. Fue elegido porque fue uno de los niños a los que *Myotismon* secuestró en Odaiba durante la búsqueda del octavo niño elegido.

YOLEI

Nombre original: *Miyako Inoue*
Curso Académico: 6° de primaria
Edad: 12 años
Digimon: *Hawkmon*
Digihuevo: Amor y Sinceridad (Inocencia en **Digimon**)
Digivice: Rojo

Yolei es una fanática de los ordenadores, algo así como *Izzy* pero más moderada. *Yolei* es egoísta, caprichosa y consentida, y quizá su carácter venga dado por ser la pequeña de cuatro hermanos. Sus padres tienen un supermercado, por lo que es ella la que siempre lleva las provisiones a los viajes al mundo Digimon. Fue elegida durante la lucha contra *Diablomon*.

CODY

Nombre original: *Iori Hida*
Curso Académico: 3° de primaria
Edad: 8 años
Digimon: *Armadillomon*
Digihuevo: Conocimiento y Fiabilidad (Sinceridad en **Digimon**)
Digivice: Amarillo

Aunque es el más joven del grupo, en muchos momentos muestra una madurez superior a la de sus compañeros. Es un chico muy responsable y muy estricto, lo que le ocasionará algún que otro problemilla. Su padre era un policía que murió salvando a otra persona, algo en lo que *Cody* siempre está pensando. Además, él y *Oikawa* eran amigos de pequeños, y ya conocían a los digimons desde hacía años. Fue elegido porque viajaba en el avión que *Garudamon* tuvo que sujetar al ser atacado por un *Kuwagamon* que entró en el mundo real.

Una cosa que hay que destacar de este personaje es que, debido a ciertos problemillas que ya se comentaron en su día en esta misma revista, en la traducción española se le considera una chica, pero no lo es.

KARI



Nombre original: *Hikari Yagami*
Curso Académico: 5° de primaria
Edad: 11 años
Digimon: *Gatomon*
Digihuevo: Luz
Digivice: Rosa

Kari vuelve a la carga, pero esta vez mucho más crecidita, e intercambiando su silbato por una cámara digital. Ya no es la niña que necesitaba constantemente a su hermano, ahora es capaz de enfrentarse sola a los problemas (bueno, a veces le ayuda *TK* ^ ^ -o *Davis* si consigue llegar antes ^ ^U-). Sigue teniendo algún don sobrenatural que pondrá en apuros a más de uno (y que dará lugar a un extraño capítulo, evidentemente de relleno, sin ton ni son).

TK



Nombre original: *Takeru Takaishi*
Curso Académico: 5° de primaria
Edad: 11 años
Digimon: *Patamon*
Digihuevo: Esperanza
Digivice: Verde

Estos tres años han cambiado por completo a este chico. Ha pegado un gran estirón y se ha vuelto un chico muy maduro y amable que comprende la gravedad de cada situación. Ha desaparecido así el pequeño niño llorica y reservado. Se convertirá sin quererlo en el rival de *Davis* en su lucha por el corazón de *Kari*.

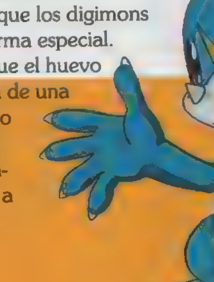
KEN / DIGIMON EMPERADOR

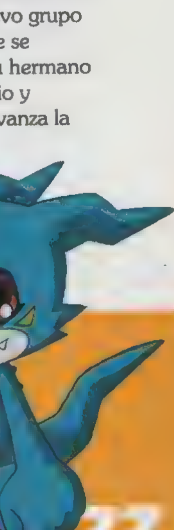
Nombre original: *Ken Ichijouji / Digimon Kaiser*
Curso Académico: 5° de primaria
Edad: 11 años
Digimon: *Wormmon*
Emblema: Amabilidad
Digivice: Negro

En un principio es conocido como *Digimon Emperador*. Pronto será derrotado y descubrirá su error. Acabará uniéndose al nuevo grupo de niños elegidos y ayudándoles a derrotar a todos los que se aprovecharon de él utilizando su dolor por la muerte de su hermano *Osamu*. *Ken* es un chico misterioso de carácter frío, solitario y distante con aquellos que lo rodean, pero a medida que avanza la serie, irá cambiando radicalmente de carácter.

LOS DIGIHUEVOS

A cada emblema le corresponde un digihuevo capaz de hacer que los digimons digievolucionen de una forma especial. Según el digimon con el que el huevo sea usado, se transformará de una u otra manera, aunque esto nunca se vio en la serie ya que cada huevo correspondía a un niño, y por tanto, a su respectivo digimon.





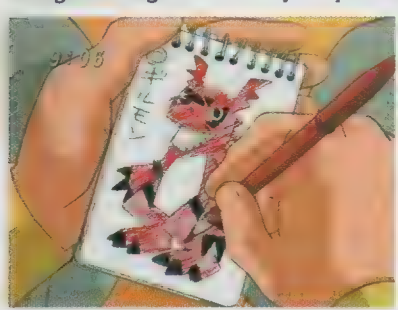


DIGIMON TAMERS. UN MUNDO NUEVO

Esta es la tercera entrega de la serie, la que en breve podremos disfrutar por fin en nuestras pantallas (aunque bueno, para cuando leáis esto seguramente ya habrá comenzado a emitirse por La2 -en el momento en el que escribo esto apenas ha comenzado su emisión en Fox Kids-). Voy a contar bastantes cosillas pero intentando no destriparos la serie ^_^.

En esta entrega se deja de lado el mundo conocido en las dos anteriores, se trata de un mundo aparte (aunque sigue siendo la Tierra, ya que todo se desarrolla en *Tokyo*) en el que el juego de cartas Digimon es el más popular entre los niños.

El primero de nuestros protagonistas es *Takato Matsuda*, un niño de 10 años que se pasa el día jugando con las cartas de Digimon. Un día descubre una tarjeta que no tenía, una completamente azul. Al pasarla por el lector de tarjetas que usan para el juego sufre un extraño cambio que *Takato* no ve porque lo ha guardado todo de golpe ya que se ha dado cuenta de que llega tarde a clase (de hecho no llega a tiempo y es castigado). Durante el tiempo que dura su castigo no deja de pensar en los Digimon, y en que ojalá él tuviera uno de verdad, haciendo un dibujo de cómo le gustaría que fuera, un digimon dragón de color rojo al que bautiza como *Guilmon*. Al salir de la escuela, vuelve al lugar donde guarda las cartas y el lector, descubriendo que este último se ha convertido en un digivice (un *D-Arc* o *D-Power* para ser más concreto, que sirve como analizador de digimons y para hacer un "*Card Slash*", deslizar las cartas a su través para que el digimon obtenga el poder indicado en la carta). Lo curioso es que tiene la misma ranura para las tarjetas que su lector. Así, coge el dibujo de *Guilmon* y lo pasa por la ranura, apareciendo en el digivice la imagen de un digihuevo. Al día siguiente, le contará todo a sus amigos, que no le creerán; para demostrarlo, les enseñará el digivice, descubriendo que el huevo se ha roto. Tras toquetear los botones con desesperación, *Guilmon* aparecerá ante *Takato*. Así, se habrá convertido en un auténtico Tamer (criador de digimons).



Después conocerá a *Ruki* y a *Lee*, descubriendo que también son Tamers y desde hace más tiempo que él. Pero se unirán más miembros al grupo, nuevos Tamers que irán conociendo a sus digimons a lo largo de la serie. También aparecerá un digimon sin compañero, *Culumon*, al que intentarán ayudar siempre que se les cruce en su camino.

El enemigo será *Impmon*, un digimon tipo virus que digievoluciona en *Beelzebmon*, que más que otra cosa, incordia a los Tamers todo lo que puede.

Hypnos

Con este nombre se designa a una agencia gubernamental que investiga y si es posible elimina a los digimons para que no dañen a los humanos. Esto es porque el conocer a unos pocos digimons malvados les hizo creer que todos eran iguales.

Mitsuo Yamaki es el jefe de la organización. Mantiene alejados a los Tamers todo lo que puede para que no salgan heridos en ningún momento.

En sus instalaciones intentan crear un programa llamado "*Juggernaut*", donde todos los digimons son aniquilados. No llegan a crearlo del todo, ya que un Deva destruye las instalaciones cuando está a punto de funcionar.

Los Devas

Los *Devas* son un grupo de 12 digimons basados en el zodiaco chino, por lo que sus nombres derivan de los 12 soldados del cielo de la mitología budista representados por 12 animales. Sus jefes son los 4 dioses digimon (*Azulongmon* -conocido en **02**- y sus compañeros). Su misión es capturar a *Culumon*, quien reparará el poder de la digievolución. La pega es que son un pelín bestias y piensan que los Tamers se están entrometiendo.

Los 12 Devas son, por orden de aparición, *MIHIRIAMON* (el tigre), *SANTIRAMON* (la serpiente), *SHINDURAMON* (el gallo), *PAJIRAMON* (el borrego), *VAJIRAMON* (el buey), *INDARAMON* (el caballo), *INDARAMON* (el jabalí), *KUNBIRAMON* (la rata), *MAKURAMON* (el mono), *ANTEIRAMON* (el conejo), *CHATSURAMON* (el perro) y *MAJIRAMON* (el dragón).

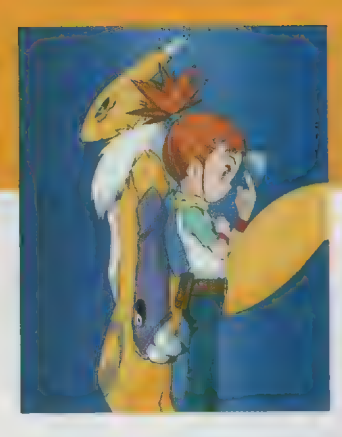
Personajes

TAKATO MATSUDA

Nombre americano: *Takato*
Edad: 10 años
Digimon: *Jarimon / Gigimon / Guilmon / Growmon / Megalo Growmon / Dukemon*



Es el nuevo líder del grupo, o al menos es el protagonista de la serie, ya que *Takato* no es un chico valiente y cabeza hueca como lo fueron *Tai* y *Davis*. Es además algo reservado y tímido, que tiene cierta facilidad para llorar en cuanto la presión lo desborda. Siente algo más que amistad por su compañera de clase *Juri*.



RUKI NONAKA

Nombre americano: *Rika*
Edad: 10 años
Digimon: *Reremon / Pokomon / Renamon / Kyubimon / Taomon / Sakuyamon*

Ruki es una chica fría y distante. Ve a los digimons como simples objetos de pelea, por lo que se ha convertido en una estupenda guerrera. No tiene demasiada relación con su madre, ya que es una joven modelo que viaja demasiado. Además ella siempre está con hombres, lo que saca de quicio a *Ruki*. Ganó el último torneo de cartas de digimon, en cuya edición anterior fue derrotada por *Ryo Akiyama*.



JENRYA LEE

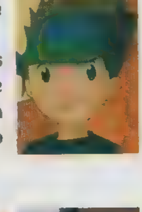
Nombre americano: *Henry*
Edad: 10 años
Digimon: Zerimon / Gummymon / Terriermon / Gargomon / Rapidmon / Saint Gargomon

Es un chico tranquilo y bastante maduro. No tenía demasiados amigos, igual que *Takato*, pero los dos hicieron buenas migas muy pronto. Al contrario que *Ruki*, piensa que los digimons son seres vivos, y que sólo deben luchar en situaciones realmente necesarias.

JURI KATOU

Edad: 10 años
Digimon: *? / ? / ? / Leomon / Grapple Leomon / Saber Leomon*

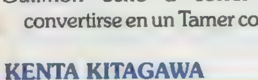
Takato, Kenta Kazu y *Juri* van juntos a la misma clase. Cuando conoció a *Guilmon* se emocionó mucho y también deseó ser una Tamer. Al principio pensó que su digimon era *Culumon*, pero acabó descubriendo que *Leomon* era su digimon, quien la salva del ataque de un *Kunbarimon*. No era muy entendida en el juego de cartas, por lo que tuvo que aprender después de que *Leomon* la aceptase como su Tamer.



HIROKAZU (KAZU) SHIOTA

Edad: 10 años
Digimon: *? / ? / ? / Guardromon / Andromon / High Andromon*

Es el mejor amigo de *Takato*, y un gran jugador de las cartas de Digimon. Es un poco agresivo y bastante extrovertido. Aunque cuando vio por primera vez a *Guilmon* echó a correr dando gritos, quiso convertirse en un Tamer como *Takato*.

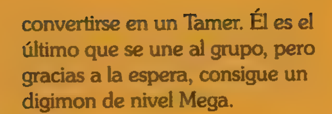




KENTA KITAGAWA

Edad: 10 años
Digimon: *? / ? / ? / ? / ? / Marine Angemon*

Kenta es reservado y tímido, aunque no tanto como *Takato*. Cuando conoció a *Guilmon* también salió corriendo junto a *Kazu*, pero después perdió el miedo y decidió en convertirse en un Tamer. Él es el último que se une al grupo, pero gracias a la espera, consigue un digimon de nivel Mega.





SHIUCHON (SUSIE) LEE

Edad: 7 años
Digimon: *Konomon / Kokomon / Lopmon / Wendigmon / Antylamon / Kerpymon*

Esta pequeña es la hermanita de *Lee*. Es una chica muy activa y juguetona, y siempre está trasteando con *Terriermon*, ya que piensa que es un juguete. Un día viaja al mundo digimon, donde conoce a uno de los *devas*, *Antiramon*, algo cansado de vigilar su entrada. Al conocer a *Susie* baja de nivel y se convierte en *Lopmon* y compañero de la pequeña.





RYO AKIYAMA

Edad: 14 años
Digimon: *? / Hopmon / Monodramon / ? / Cyberdramon / Justimon*

En **Digimon Tamers**, *Ryo* es un legendario luchador de cartas. Pero ésta no es su primera aparición, ya ha hecho acto de presencia en varios juegos del WonderSwan, en **Bokura no War Game** aparece una fugaz imagen en la que está enviando un e-mail, y en un capítulo de **Digimon 02** en el que *Ken* recuerda su primer viaje acompañado de *Ryo* (además parece tener la misma edad que en **Digimon Tamers**).

En esta temporada, *Ryo* tenía su digimon desde hacía bastante tiempo, *Cyberdramon*, pero es muy violento y difícil de controlar, por lo que *Ryo* decide trasladarse a vivir al mundo digital donde *Cyberdramon* no pueda herir a nadie.





De momento tanto la información como las imágenes son bastante escasos, pero tranquilos que en cuanto vayamos consiguiendo datos os los facilitaremos

DIGIMON FRONTIER. LO QUE QUEDA POR LLEGAR (DE MOMENTO)

Esta nueva serie está haciendo ahora su aparición por Japón. No es tampoco una continuación de ninguna de las tres anteriores. Hay situaciones completamente nuevas, niños nuevos... y... ¿ningún digimon?

El argumento

Estamos en el año 2002, pero no es el mismo de **Digimon 02**. Para variar, el mundo digimon está en un grave peligro. El mundo estaba gobernado por los Tres Grandes Ángeles Digimon: *Seraphimon*, *Ophanimon* y *Cherubimon*. Pero *Cherubimon* se rebeló, destruyendo el balance del mundo digital, que está empezando a desintegrarse. Se dice que, en tiempos lejanos, hubo 10 guerreros legendarios que salvaron el mundo digital a cambio de sus propias vidas, y que sus espíritus conforman un nuevo poder para unos niños de otro mundo, el mundo real. Cinco niños de este mundo, *Takuya, Kouji, Junpei, Izumi* y *Tomoki*, obtendrán los "espíritus" pudiéndose así transformar en los legendarios digimon.

Tendrán en su poder un D-scan, con el que obtendrán todo tipo de información sobre el mundo digital y los digimons. El "Espíritu" lo guardarán en un aparatito hexagonal, pudiendo usarlo según la ocasión. Además, podrán hacer un *Hybrid*, fusionándose con el digimon. El nivel inferior será pues el del digimon compañero, después el niño, y por encima, el *Hybrid*.

Personajes

TAKUYA KANBARA

Es un chico de 11 años, y que, cómo no, lleva unas gafas en su cabeza. Tiene un gran sentido de la justicia, juega al fútbol, tiene algo de genio y hace las cosas sin pensar (vamos, como *Tai* y *Davis*). Viaja al mundo digimon siguiendo un mensaje en su móvil.

Gracias al "Espíritu del Fuego" se transforma en *Agnimon*, cuyo cuerpo está cubierto por las llamas, que controla a su voluntad.

KOJI MINAMOTO

He aquí al guaperas de la nueva temporada (que, por cierto, pensé que era una chica...). Tiene un carácter muy parecido al de *Matt*: es solitario y algo distante. Le cuesta hacer amigos, ya que su padre lo lleva de un sitio a otro, por lo que ha tenido que cambiar de colegio muchas veces.

Usa el "Espíritu" para transformarse en *Wolfmon*, el digimon lobo.

JUNPEI SHIBAYAMA

Es el mayor del grupo, y el que más abulta. No es un portento estudiando, pero en cambio es bastante bueno con las cartas. Es el bromista del grupo.

Se transforma en *Blitzmon*, un digimon de gran tamaño con un fuerte escudo capaz de resistir cualquier ataque.

IZUMI ORIMOTO

Esta es la única chica del grupo. Se acaba de trasladar desde Italia, donde ha estado viviendo dos años. Es una chica muy abierta y dice lo que piensa sin problemas. Tiene una gran personalidad.

Se transforma en *Fairymon*, un digimon con aspecto de hada cuyas alas le permitirán volar sin límites (*NdL: Y ojo al liguero*).

TOMOKI HIMI

Es el pequeño del grupo y una especie de mezcla entre *Izzy* y el antiguo *TK*. Es un experto con los ordenadores, ya que es lo único a lo que se dedica porque su hermano mayor nunca juega con él. Es un poco cobarde, y al igual que *Izumi*, siempre dice lo que piensa.

Se convierte en *Chakmon*, un digimon oso bien armado con poder sobre el hielo.



DIGIMON ADVENTURE V-01: EL MANGA

Este manga está siendo actualmente editado por Planeta. El dibujante es *Tenya Yabuno*, y por supuesto, *Akiyoshi Hongo* también interviene. La historia se basa en *Taichi Yagami* (no es el *Tai* de la primera serie de anime), un chico de 11 años aficionado al juego de Digimon. Un día es transportado al mundo digimon, donde conoce al digimon que ha estado criando, *Zero*. Allí deberá luchar contra otros digimon, y conocerá al que le ha llevado hasta allí, *HollyAngemon*, que le encarga una difícil misión. *Tai* la aceptará encantado ilusionado por la idea de salvar el mundo, pero sin saber que le esperan muchos peligros y muchas sorpresas. La misión consistirá en evitar la catástrofe que acecha al mundo, pues un digimon mutante, *Demon*, está sembrando el caos por el mundo digimon. Pero eso no es todo, *Demon* está incubando un huevo del que nacerá un terrible monstruo, "el ser súper máximo". Para poder entrar en la fortaleza de *Demon*, deberán reunir los cinco emblemas que están dispersados por todo el mundo.

Así empieza esta pequeña aventura alternativa. En esta historia, *Tai* deberá enfrentarse también a un niño que *Demon* ha traído desde el mundo real, y que siente rencor hacia *Tai* porque él ha sido el único que le ha hecho perder en el torneo de *Digimon*.

Además, también encontraremos la historia predecesora, **Come on, Digimon**. Esta historia tiene un protagonista diferente, *Kentaro* (un *Tai* un poco chulo al principio de la historia...).

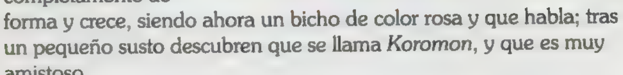
DIGIMON A LO GRANDE: LAS PELIS

DIGIMON ADVENTURE



Esta es la primera película que apareció sobre **Digimon**. Transcurre en Hikarigaoka, cuatro años antes de que los niños visitaran el Digimundo, y nos relata el momento en que los niños fueron elegidos, cuando vieron por primera vez a los digimons.

Una noche, un pequeño *Tai* de 7 años se levanta y se encuentra a su hermana *Kari* pegada al ordenador mirando una especie de huevo, que acaba saliendo de la pantalla. Por la mañana, *Tai* cree que todo ha sido un sueño, pero pronto descubrirá que está equivocado: el huevo no sólo existe sino *Kari* se pasa toda la mañana cuidándolo y, al final, acaba abriéndose. De él sale una extraña criatura negra con unos enormes ojos que poco después cambia completamente de forma y crece, siendo ahora un bicho de color rosa y que habla; tras un pequeño susto descubren que se llama *Koromon*, y que es muy amistoso.



Peeeero, por la noche *Koromon* sufre un nuevo cambio, transformándose en *Agumon* (pero uno más grande y violento que el que *Tai* tendrá después) y saltando por la ventana para darse una vuelta por la ciudad (*Kari* se sube encima de él). Entonces, en el cielo aparece un gigantesco digihuevo, del que sale un nuevo digimon, *Parrotmon*. *Tai* consigue llegar junto a su hermana y *Agumon*, y son atacados por *Parrotmon*. Para defender a los dos pequeños, *Agumon* digievoluciona en *Greymon*, y empieza a luchar contra *Parrotmon*, que consigue tumbarle tras unos cuantos ataques bajo la mirada de los que serán los niños elegidos. Gracias al silbato de *Kari* y los pulmones de *Tai*, *Greymon* reacciona y derrota a *Parrotmon*, desapareciendo los dos a través de un portal.

BOKURA NO WAR GAME

Esta segunda película de **Digimon** está situada cronológicamente algún tiempo después de la batalla contra *Apocalymon*. Todo comienza cuando *Izzy*, en uno de sus rutinarios paseos por la red, descubre un virus informático que está atacando... ¡a un digihuevo! Y por si fuera poco... el pequeño huevo no tarda en abrirse. *Izzy* llama enseguida a su amigo y jefe del grupo, *Tai*, y como los otros niños elegidos no están disponibles (*Mimi* está de viaje en Hawaii, *Joe* está en un examen, *Sora* está enfadada con *Tai* y ni le coge el teléfono, *Kari* está en un cumpleaños, y *Matt* y *TK* están visitando a su abuela), sólo ellos pueden combatir contra el digimon virus, que se está dedicando a devorar toda la información que encuentra en Internet (gracias a lo cual consigue digievolucionar).

Cuando no saben qué hacer, aparece *Gennai* y transmite a *Agumon* y *Tentomon* para que luchen contra el digimon, que pronto son derrotados por una nueva digievolución. Finalmente, *Tai* consigue contactar con *Matt* y *TK*, que salen corriendo en busca de un ordenador mientras *Gennai* transmite también a *Gabumon* y *Patamon* para que les ayuden en la lucha. *Agumon* y *Gabumon* digievolucionan en *WarGreymon* y *MetalGarurumon*, ante lo cual, el pequeño digimon se transforma en *Diablomon*, derrotando a los digimons de *Tai* y *Matt*. La causa es que la pelea se está convirtiendo en un acto mundialmente seguido, y todo el mundo manda e-mails sin parar para animar a *Tai*, *Matt* y sus digimons, provocando que se muevan mucho más despacio.

WarGreymon y *MetalGarurumon* persiguen a *Diablomon*, que se está duplicando sin parar, y que ha enviado misiles por toda la Tierra sin que nadie pueda detenerlos. *WarGreymon* y *MetalGarurumon* no pueden hacer nada ante la gran masa de *Diablomons*, y caen derrotados de nuevo. Pero ocurre un milagro: *Matt* y *Tai* consiguen entrar en la red (literalmente) y hacer reaccionar a sus digimons. De repente, los dos se fusionan, formando un digimon mucho más poderoso, *Omnimon*. Los millones de *Diablomons* no tienen nada que hacer contra él.



DIGIMON HURRICANE TOUCHDOWN! AND SUPREME EVOLUTION! THE GOLDEN DIGIMENTALS

Con estos dos títulos se nos presenta la tercera película, dividida en dos partes que tratan sobre los personajes de **Digimon 02**, dejando a *Ken* completamente de lado.

TK y *Kari* viajan a Nueva York a visitar a *Mimi*. De repente... ¡*Mimi* es absorbida por su digivice! Y lo que no saben es que a todos los demás antiguos niños elegidos les ha pasado lo mismo. Pero eso no es todo, algo les está devolviendo a su infancia en el lugar al que los ha transportado.

Kari tiene un presentimiento, y junto con *TK* corren por la ciudad para saber su causa. Pronto encuentran a un niño que está contemplando una pelea entre dos digimons, que acaba desapareciendo sin que puedan hablar con él. Gracias a *Patamon*, descubren hacia dónde se ha dirigido, a Colorado. Así, *TK* y *Kari* deciden ir tras él para descubrir qué pasa y avisar a *Davis* y los demás para que les ayuden.

De camino a Colorado, *Davis* se encuentra con *Willis* (el niño que estaba contemplando la pelea de los digimons) en un camión junto a *Terriermon*, su digimon. Durante el camino, un enorme digimon, *Wendimon*, se enfrenta a ellos. *Willis* acaba explicando a *Davis* que ese gran digimon era suyo, y que se había perdido hacía años. *Wendimon* consigue digievolucionar y derrota en poco tiempo a los niños. Entonces aparecen *TK* y *Kari* con *Angemon* y *Angewomon* al rescate. Para conseguir la fuerza necesaria, digievolucionan en *Seraphimon* y *Magnadramon*, liberando así los huevos dorados de la amabilidad y del destino. Con ellos, *Terriermon* y *Veemon* armodigievolucionan con el poder suficiente para derrotar a su enemigo y salvar así a los antiguos niños elegidos.

DIGIMON LA PELÍCULA

Con este "original" título llegó el pasado 6 de abril del 2001 a nuestros cines la película basada en la serie del mismo nombre. A estas alturas ya se ha dicho todo sobre esta película, pero nunca viene mal recordar algunas cosillas. **Digimon la película** no es más que la unión de las tres primeras películas estrenadas en Japón (**Digimon Adevnture, Bokura no War Game** y **The Golden Digimentals**) pero pasadas por las manos americanas de Fox Kids. Por eso no es de extrañar que la película gire en torno a *Willis* (*Wallace* en el original), un niño elegido norteamericano. Además, originalmente en las dos primeras películas no se menciona para nada a ese tal *Willis*, pero en fin, como dirían muchos... una americanada. Con esto no quiero decir que no vale la pena verla, en mi opinión todos los aficionados a la serie (en el grupo en que nosotros estamos) deberían verla, ya que tenemos la oportunidad de poder verlas (aunque sea la versión yankee) no hay que hacerle ascos porque hayan decidido hacerle cambios argumentales y se dedicaran a hacer prácticas de plástica con ella. Como dirían algunos, mejor eso que nada. Ahora, a esperar a ver qué ocurre con las otras películas.



DIABLOMON STRIKES BACK

Toda la historia transcurre poco tiempo después de las aventuras de **Digimon 02**. En el mundo real ha ocurrido algo insólito, unos *Kuramons* han usado e-mails para poder acceder a los ordenadores y han entrado en el mundo real. Todo esto sucede porque *Diablomon* (el digimon virus de la segunda película) sigue vivo, y está planeando vengarse de *Tai* y *Matt* por haberlo derrotado. *Tai* y *Matt* entran en la red junto con sus digimons y atacan directamente a *Diablomon*. Paralelamente, los nuevos niños elegidos se dirigen a Tokio para capturar los *Kuramons* que andan sueltos por el mundo real.

Agumon y *Gabumon* se fusionan, aparece *Omnimon* (T-T qué ganas tenía de volver a verlo) y comienza un gran enfrentamiento. *Kari* y *TK* llegan junto a sus digimons para ayudar a sus hermanos y finalmente *Diablomon* cae nuevamente derrotado (¿seguro?).



Los *Kuramons* cubren el océano, y ante los ojos de los niños evolucionan juntos en *Armagemon*. *Tai* y *Matt* regresan al mundo real y luchan contra este nuevo digimon, pero *Omnimon* ya no tiene tanta energía y cae derrotado. Entonces, entran en escena *Ken* y *Davis* junto a *Imperialdramon*, pero *Armagemon* es demasiado fuerte. Aunque... los niños no perdieron la fe y tras la obtención de nueva energía, se crea una espada con el poder de todos. Por fin *Imperialdramon* conseguirá vencer a *Armagemon*.

DIGIMON TAMERS. THE ADVENTURER´S BATTLE

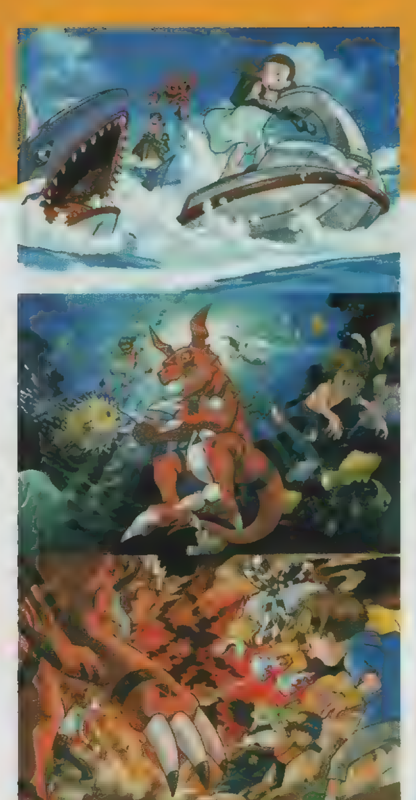
Omnimon se está enfrentando a *Mephismon* para evitar la destrucción del mundo. Durante la batalla, *Mephismon* consigue escapar a otra dimensión.



En el mundo real, *Takato* está visitando a su primo *Kai* en Okinawa durante las vacaciones de verano. Es entonces cuando salvan a *Minami*, una niña que está siendo atacada por un digimon, que resulta ser la digievolución armor de *Gatomon* con el digihuevo de la fiabilidad. Lo que no sabían es que no sólo allí habían aparecido digimons, en Tokyo, *Ruki* y *Renamon* están luchando contra otros digimons.

Minami cuenta a *Takato* y *Kai* que el motivo del ataque era que su padre le había confiado su ordenador, que guardaba todas las investigaciones sobre los V-Pet, una especie de mascota virtual que fue creada por los Laboratorios VP. Tras el susto, se queda en casa de *Kai*, pero allí es atacada de nuevo. A pesar de los intentos de *Takato*, *Guilmon* y *Labramon* (el digimon que había creado su padre para ella) es secuestrada por unos sicarios de los Laboratorios VP. En ese momento, todos los V-Pet del país comienzan a crear el caos y aparecen en el mundo real.

Takato y los otros se dirigen a salvar a *Minami*, pero el presidente de la compañía, *Ryuuji Tamashiro*, les impide el paso. Para su sorpresa, resulta que él es la apariencia humana de *Mephismon*.



Guilmon y *Labramon* digievolucioan en *Growmon* y *Shiisamon* para combatir contra *Mephismon*, pero no pueden hacer nada contra él. Entonces aparece *Omnimon* junto a *Ruki* y *Lee*. La lucha comenzará de nuevo, y *Growmon* será gravemente herido. Ante esta escena, *Minami* gritará el nombre de su perrito fallecido, *Mei*. Al oírlo *Shiisamon* reaccionará y creará una lluvia de luz que borrará todos los V-Pets que habían cobrado vida. *Mephismon* digievolucionará a *Galfmon*, ante lo que los Tamers deberán hacer que sus digimons alcancen el nivel Mega. Gracias a un ataque concentrado de los tres, conseguirán derrotar a *Galfmon*.



MECHANDISE

¿Qué no va a salir a la venta sobre una serie de emisión nacional hecha para niños y con un gran éxito? Pues eso, sobre **Digimon** ha salido todo lo que la mente humana pueda concebir: muñecos, vídeos, camisetas, estuches... de todo.

Entre todos los juguetes nos encontramos con las mascotas virtuales. Se trata de un digimon encerrado en un digivice como los de la serie, al que hay que cuidar y entrenar, luchando contra los malos de cada temporada. Además, de **Digimon 02** nos encontramos el D-Terminal, el pequeño ordenador donde almacenan los digihuevos y con el que se envían mensajes entre ellos. Este pequeño juguete contiene información sobre todos los digimons, su lenguaje, y además, puedes conectar tu D-3 a él.

Pero si nos metemos más de lleno en el material, encontraremos los CDs y los videojuegos. Las canciones de las tres series superan con creces la treintena de CDs. Nos podemos encontrar singles y recopilatorios, con las canciones instrumentales o con las vocales, openings y endings, las canciones de digievolución, canciones cantados por los propios niños y por los digimons... en fin, de todo.

Y sobre los videojuegos, los más conocidos son **Digimon World** y **Digimon World 2**, ya que los dos son para la Playstation (aunque sólo el primero haya salido en España). Son dos juegos RPG, donde tomas el papel de un niño que vaga por el mundo digimon capturando y entrenando digimons. Lo malo del primer videojuego es que nunca sabes a qué te puede digievolucionar tu digimon, y resulta muy decepcionante que se acabe convirtiendo en un Numemon (caracol verde, baboso y asqueroso). Los demás son muchísimos, y para la WonderSwam. Con un poco de suerte puedes encontrarlos por la red junto a un magnífico emulador de la consola. Ya sabes, *"Quien busca, encuentra ^ ^"*.

Angemon y **Taichia**

Wedding Peach

Otra serie de Magical Girls

Antena 3 ha ampliado su oferta de anime con la emisión desde el pasado 1 de Abril de **Wedding Peach**. Este anime había sido anteriormente emitido por las cadenas digitales, y en el país nipón lo fue desde el 5 de Abril del año 95 hasta el 27 de Marzo 1996, constando de un total de 51 capítulos. Ahora ve la luz en un canal público, con todo lo que eso conlleva.

Wedding Peach nos relata la historia de tres jóvenes llamadas *Momoko Hanasaki*, *Yuri Tanima* y *Hinagiku Tamano*. En principio parecen tres chicas normales pero en realidad forman parte de las *Wedding Peach*, un grupo de ángeles que deben luchar contra los demonios gracias a una serie de objetos mágicos que les dan el poder. Así, respectivamente, *Momoko* es en realidad el *Hada Nupcial*, *Yuri* es el ángel *Lirio* y *Hinagiku* es el ángel *Margarita*. Posteriormente se les unirá una cuarta componente, *Scarlet O´hara*, quien es el ángel *Salvia*. Estas cuatro chicas, ayudadas por la Reina de los ángeles, *Afrodita*, y el ángel *Limone*, deberán impedir que la Reina de los demonios, *Deville*, acceda a los cuatro objetos sagrados y destruya el amor del mundo.

El anime tiene un aspecto algo infantil ya que está dedicado a este público, con colores planos muy vitales y sin sombras y unos personajes muy llamativos. Los trajes son vestidos de novia que se adaptan para la lucha cuando es necesario, con corazas y minifaldas. Además los accesorios de las chicas están adornados con muchos corazones y estrellas, típico de las series del género *magical girl*, que nos recordará sin duda a la famosa serie **Sailor Moon** que tanto éxito ha obtenido en nuestro país. Y no es extraño que nos lo recuerde ya que nos encontramos con otro anime donde las guerreras deben luchar contra el mal gracias a su amor y ayudadas de objetos mágicos y transformaciones en luchadoras, es el sueño de toda niña...

Una historia de dos romb... esto... corazones

Todo comienza cuando la *Reina Deville*, la Reina de los demonios, manda a *Pluie* a la Tierra para encontrar los cuatro objetos sagrados del amor que fueron escondidos por la Reina de los ángeles, *Afrodita* (que los escondió con el fin de que ésta no los consiguiese). Estos cuatro objetos sagrados son Algo Nuevo, Algo Viejo, Algo Prestado y Algo Azul, símbolos del amor que se utilizan en nuestra cultura en las nupcias.

Éste se acompaña de *Demoncito* y, al cruzarse con *Momoko* y percibir la gran energía que emana del anillo de ésta, deciden atacarla. Sin embargo acude a ayudarla el ángel *Limone*, quien le entrega a la aturdida chica un espejo con el que puede comunicarse con *Afrodita*. Así *Momoko* conoce la verdad sobre su existencia: es un ángel que debe defender el amor e impedir que la *Reina Deville* consiga las cuatro cosas sagradas del amor. Y no será muy tarde cuando la chica utilice sus poderes por primera vez ya que *Demoncito* ha poseído a las mejores amigas de *Momoko*. Transformada en *Ángel Wedding Peach*, con un precioso traje de novia y gracias a la ayuda del anillo que su madre le dejó, logra salvarlas.

Pero *Pluie* no se cansa y vuelve a atacar a las chicas logrando dañar a *Yuri* y *Hinariko*. Sin embargo, cuando *Momoko* se transforma en *Ángel Wedding Peach*, ve dificultados sus movimientos ya que el traje de novia, además de un poco ostentoso, no es lo más idóneo para pelear. Así la *Reina Afrodita* vuelve a aparecer y aconseja a la joven que diga la palabra "*Oyonashi*", con lo cual el traje pasa a ser un traje de pelea y así logra derrotar a *Demoncito* y ahuyentar a *Pluie*.

Más tarde se descubre que las demás ángeles son *Yuri* y *Hinagiku*, quienes ayudarán a *Momoko* en su lucha contra todos los demonios enviados por *Pluie*. Después de muchas derrotas, la *Reina Deville* decide eliminar a *Pluie* y manda nuevos *akumas* para destruir los objetos sagrados, entre ellos el demonio *Ignis*, quien pondrá las cosas difíciles a las chicas. Mientras tanto, *Demoncito* es purificado por nuestra protagonista principal, pasando a ser un aliado de los ángeles y la mascota de *Momoko*. Posteriormente aparecerá la cuarta componente del grupo, *Scarlet O´hara*. Esta chica ya conoce su verdadera identidad cuando se encuentra con las otras y su único fin es destruir a los demonios completamente debido a que perdió a una amiga suya a manos de uno de ellos.

Pero no sólo aparecen chicas en este anime. También nos encontramos con *Yanagiba Kazuya*, un rubísimo capitán de fútbol que es la admiración de todas las chicas de la escuela (incluidas las protagonistas); *Yosuke Foma*, el mejor amigo de *Yanagiba* y portero del equipo de fútbol, con quien *Momoko* establecerá una relación "diferente"; y *Takuro Amano*, el chico más inteligente de la escuela y que se enamora como un loco de *Momoko* aunque es amigo desde pequeño de *Hinagiku*. Todos ellos tendrán un papel esencial en las vidas de las chicas así como en su labor por defender el amor del mundo.

En los primeros capítulos se encuentran los cuatro objetos sagrados que son: Algo Viejo: Anillo de *Momoko*; Algo Nuevo: Diadema de *Scarlet*; Algo Prestado: Collar de *Hinagiku*; Algo Azul: Aretes de *Yuri*.

Los ancestros

Mucho cuidado porque voy a contar cosas del final, así que si no queréis que os destripe nada saltad directamente al siguiente apartado.

En un tiempo remoto la *Reina Deville* llegó al mundo de los ángeles, al *Tenshi Kai*, donde conoció a un guapo ángel del que se enamoró perdidamente. Sin embargo, al conocer

la noticia de que éste estaba comprometido, comenzó a acumular sentimientos de odio y celos en su interior, por lo que decidió que eliminaría todo el amor existente del mundo. Y para lograr su propósito tendría que destruir los cuatro objetos sagrados, símbolos del amor, que fueron llevados por la novia durante la boda con el ángel que tanto amaba *Deville*. Y por este motivo comienzan las guerras entre los demonios y los ángeles.

Los demonios fueron comandados por la *Reina Deville* y los ángeles, *Salvia*, *Celeste*, *Margarita* y *Lirio*, por la *Reina Afrodita*. Pero en un ataque entre éstas y el demonio *Urugano* los cinco fueron expulsados a la Tierra. Allí se establecieron sin recordar nada de su pasado y llegaron a casarse formando una familia. *Celeste*, quien es hermana de *Afrodita*, adquiere la personalidad de *Sakura* y da a luz a *Momoko*, sin recordar nada hasta que el ángel *Limone* se presenta ante ella cuando la niña tiene tres años y le hace ver quién es en realidad. Debido a ésta, *Celeste* deberá abandonar su querida familia para ayudar a su hermana y, a su vez, para protegerlos de los demonios, no sin antes dejarle a *Momoko* un precioso anillo. Pero además *Urugano* también tiene un hijo... ¿quién? Tendréis que descubrirlo vosotros mismos.

El manga y los OVAs

El manga fue publicado en la revista Ciao de Shogakukan en los años 1994-1996 y consta de seis tomos. El guión está basado en la idea original de *Tenyu* y corre a cargo de *Sukehiro Tomita*, autor de la película **Sailor Moon S: Hearts in Ice**, guionista de **Yu Yu Hakusho**, **Macross II** y colaborador de *Katsura* en la novela **Denei Shojo Ai** (**Video Girl Ai** para los amigos). Del dibujo se encarga *Nao*



Yazawa (uno de los pocos hombres que dibujan shôjo), quien debutó en 1989 en un especial de Kokoro y que es un amante de los gatos y un fan de los **Monty Python.** El dibujo del manga, aunque no llega a la calidad del anime, es muy bueno, con gran uso de tramas y escenas muy suaves. Las escenas cómicas están apoyadas por numerosos SDs y caras muy expresivas; sin embargo las peleas están peor dibujadas y les falta movimiento.

La historia en sí tiene matices diferentes pero en esencia es la misma. Y los trajes de las chicas al principio son distintos, aunque más tarde adoptan los del anime. Además en el manga nos encontramos con dos historias cortas añadidas, la primera una historia de amor entre *Scarlet* y *Dean*, un chico americano; y la segunda nos sitúa en la boda de la hermana de *Kana*, una amiga de *Yuri*, que no ve bien la boda de su hermana y a la que poseerá un demonio aprovechándose de los sentimientos de ésta.

Cronológicamente situados después del anime nos encontramos los OVAs, que en total son cuatro y que fueron llamados **Wedding Peach Deluxe**. La historia de estos OVAs transcurre un año después del anime y cada una está dedicada a una de las protagonistas. En ellas reaparecen las protagonistas con unos perfeccionados trajes más bonitos, llamativos y que tienen alas.

El primer OVA se titula **El regreso de los ángeles del amor. Luchamos hasta en la playa** y en él nos volvemos a encontrar a las cuatro chicas que van a la playa. Pero debido al inmenso amor que posee *Momoko* un demonio que estaba por allí despierta. Así reaparece *Afrodita* y les devuelve la memoria (le habían pedido que se la borrara) para que vuelvan a ser las *Wedding Peach*. Juntas de nuevo las cuatro, deberán enfrentarse al demonio. El segundo OVA, **El amor de Salvia. Luchamos hasta en preciosos cruceros**, nos narra la historia de *Scarlet* con *Clark Oasis*, un rico hombre de negocios que no es más que un ángel caído convertido en demonio. El tercer OVA se llama **Reunión** y transcurre durante la navidad, donde aparece el demonio *Potamos* convertido en humana que se ha enamorado de uno de los chicos. Y el último OVA, **Las falsas Guerreras del Amor**, ocurre en el día de San Valentín; en éste un demonio que odia este día y todo lo que le acompaña decide eliminar al ángel *Limone* creando para ello tres clones de las chicas (excepto a *Scarlet*), sembrando la confusión.





Merchandise y bandas sonoras

Como era de esperar en un anime de *magical girls*, el merchandise de esta obra es descomunal. Además del típico de los animes (llaveros, shitajikis, figuritas de las protagonistas, muñecas con los trajes y complementos...), aparecen numerosos objetos sobre todo dirigidos al público infantil tales como diademas, anillos, bastones, juegos de maquillaje... Todo ello basado en las protagonistas. También existen disfraces de todas las tallas con los trajes, ya sea el vestido de novia o bien el de pelea. Además hay varios videojuegos basados en la obra destacando el de la 16 bits de Nintendo en el que debemos elegir a una de las chicas para competir contra las demás en una serie de minijuegos muy divertidos.

Pero si hay algo que destaca en el merchandise de esta obra son las bandas sonoras, la mayoría interpretadas por el grupo **Furil**, quienes además son las seiyuus (dobladoras) de las protagonistas. Los temas más importantes son, sin duda, los dos openings y los dos endings del anime: *Yumemiru Ai Tenshi*; *21 Seiki no Juliet y Wedding Wars (Ai ha Honoo)* de *Nakajima Erina y Virgin Love*; así como el opening y el ending de los OVAs, *Merry Angel* y *Sweet Little Love*.

Han salido al mercado varios CDs: **Wedding Peach CD Collection Vol.1 - "Dream Collection"**, donde aparecen el segundo opening y el segundo ending de la serie; **Wedding Peach CD Collection Vol.2 - "Memories"**, con los temas vocales de la serie y BGM; **Wedding Peach CD Collection Vol.3 - "Summer Carnival"**, con el opening y el ending de los OVAs y un drama; **Wedding Peach - "Furil"**, con canciones de este grupo creadas especialmente para la serie; **Wedding Peach - "Music Bouquet 1 y 2"** y por último los **CD Singles** donde aparecen además de los dos openings del anime las versiones karaoke.

En definitiva, una serie cuando menos entretenida, pero ya sabéis que, como siempre, lo mejor es que juzguéis por vosotros mismos, ¡y más ahora que podéis hacerlo sin problemas gracias a su emisión nacional!

Eva Evrard

EL FENÓMENO SHIN-CHAN

¿Quién es **Shin-Chan**? **Shin-Chan** es el niño más travieso de Japón y hará que os muráis de risa cuando veáis sus hilarantes desventuras, pues finalmente ha llegado a España y se está emitiendo en varias Comunidades Autónomas (y se empieza a rumorear que en breve podría aparecer en una cadena de televisión nacional, que los canales autonómicos están muy bien pero si lo entendemos todos y no sólo cuatro gatos mejor que mejor).

Las movidas de Crayon Shin-Chan

El protagonista de la serie es *Shinnosuke Nohara*, cariñosamente llamado *Shin-Chan*, un niño de 5 años, de metro y poco y algo cabezón. Su vida parece normal: Va a la guardería (en Japón no se empieza el colegio antes de los seis años, como mínimo), su madre es la típica ama de casa japonesa y su padre un oficinista que trabaja mucho para llegar a fin de mes.

Así que... ¿Por qué sus padres viven con temor a que sea expulsado de la guardería, amén de otras cosas...?

Pues porque este niño es poco más o menos un demonio al que se le ocurren trastadas increíbles: Persigue a las chicas, se burla de sus padres, enseña sus "partes" a todo el mundo, se pinta animales en el cuerpo (su favorito es "*zoo-san*", un elefante cuya trompa es... ¬_¬u Bueno, ya os lo imagináis, ¿no?), es adicto a "*Action Kamen Ultra Hero*" (su serie de TV favorita), machaca sin piedad a un compañero de guardería muy educado y tranquilo llamado *Kazama*, acompaña a su abuelo a todas partes (sobre todo si hay mujeres)... ¡¡Y todo esto con cinco años!!

Las aventuras de *Shin-Chan* tienen, a menudo, lugar durante las celebraciones típicas japonesas, como el Año Nuevo, la Fiesta de los niñ@s, etc, un ambiente más que propicio para sus bromas que muestra estampas de la sociedad japonesa. Por esto y por lo descarado de su protagonista y lo poco convencionales que son sus relaciones familiares y sociales, por como satiriza la sociedad, esta serie tuvo alguna polémica en sus comienzos de emisión en Japón. Sin embargo ahora es una serie de humor más y está muy aceptada (en España no nos libramos tampoco, y la TAC, ese grupillo de catalanes que a juzgar por las tonterías que de los dibujos animados dice parece no tener nada realmente importante ni serio que hacer, andaba detrás de **Crayon Shin-Chan**, intentando buscarle las cosquillas... (sin comentarios -_-)).

Hace algunos años Planeta sacó tres números y se canceló la colección por falta de ventas. Y es que no era el momento: nadie conocía la serie, no había apoyo televisivo, el lector buscaba otras cosas más impactantes y con acción que suplieran a series del tipo **Dragon Ball** (no, no valen las reediciones en serie verdivioleta...) y otras muchas causas. Ahora en cambio los intentos que está haciendo parece que le están saliendo bien, pues la serie de televisión es un éxito allí donde llega (de momento a las comunidades autónomas vasca, valenciana y catalana, y ya decimos que en breve quizá sea emitida a toda España y, por tanto, en el idioma nacional). Y tienen para rato, pues en Japón la serie de televisión cuenta con unos 370 capítulos, muy respetables, y hasta ahora se han realizado 8 películas.

La serie es muy fácil de ver, con un diseño simple pero efectivo para sus propósitos. Cada capítulo, al estilo de **Doraemon**, está dividido en tres historias que no duran más de siete u ocho minutos. Minutos muy intensos y capaces de hacer que te mueras de risa por lo disparatado de sus situaciones.

Los personajes

Shinnosuke Nohara (Shin-Chan): Esta adorable criatura es un niño que va a la guardería, tiene cinco años y una voz un tanto extraña. Hijo único y un poco mimado, es muy curioso, deslenguado, imaginativo, travieso, desvergonzado, se pinta animales en el cuerpo y de su padre ha heredado una obsesión por el sexo increíble. Donde va se arma...

Es una especie de *Bart Simpson*, mezclado con *Nobita*, pero más "inocente". Él no es malo, sólo travieso e inquieto...

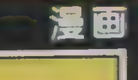
Misae Nohara: Es un ama de casa japonesa "tradicional". Vive para cuidar a su marido y su hijo, limpiar la casa, hacer la compra, ver series románticas... Sin embargo, la pobre mujer no calculó, al casarse, lo que tendría que soportar por hijo...

A pesar de ser la mamá de *Shin-chan*, no está excluida como objetivo de las burlas de su pequeño, al que le encanta mofarse de su pelo, su culo o sus pechos... (¡vaya criaturita!) .

Hiroshi Nohara: El padre de *Shin-Chan*, como cabeza de una familia japonesa, trabaja muchas horas en la oficina para asegurar el bienestar de la misma. Y después, sale a beber con los compañeros ¬_¬U.

En según qué cosas (como las mujeres) es un modelo perfecto para *Shin-Chan*, pero al igual que *Misae*, no escapa a las bromas de su hijo.

El abuelo: Si *Shin-Chan*, a su edad, ya va detrás de las chicas es porque lo hacen su padre y su... ¿¡abuelo!? El padre de *Hiroshi* es una persona admirada y muy querida por *Shin-Chan*, y le acompaña a todas partes, incluso cuando va detrás de las mujeres. No es de extrañar entonces la temprana afición de su nieto por el sexo opuesto.





El genio creador

Crayon Shin-chan es una adaptación de un manga de *Yoshito Usui*. Este dibujante no realiza un gran diseño, ni tiene el impacto visual que pueda tener un **Jester**, por ejemplo; pero tampoco hace falta. Lo irreal, cómico, disparatado de las situaciones que crea, sus diálogos, las trastadas que idea para *Shin-Chan* suplen con creces cualquier carencia de este tipo (supongo que el diseño puede ser fácilmente comparable con los diseños simples de *Charlie Brown* y *Snoopy*).

Durante más de diez años el manga de **Crayon Shin-Chan** ha estado apareciendo en la revista *Weekly Action*, de la editorial Futabasha, que ha recopilado las historias de *Yoshito Usui* en 27 tomos.

En definitiva, una serie simple, pero con la que te partirás de risa (muchíiiiisimo) y que merece mucho la pena que veas.

KUMO

KAMIKAZE KAITO JEANNE

Hacía mucho tiempo que no escribía regularmente en Minami, más que nada por problemas de tiempo y de trabajo, y aún más que no hacía uno de mis queridos comentarios de series shôjo. Por suerte, *Lázaro* me ha encargado *in extremis* este artículo, el cual me trae buenos recuerdos, pues mi primer artículo en Minami fue, nada más y nada menos que de **Kamikaze Kaitô Jeanne**. Y es curioso que, una vez más, se cumplan mis profecías cuando hablo de una serie que "puede ser publicada en España" (y ya os adelanto que no será la última, je je). En fin, no os entretengo mucho más, porque tenemos que centrarnos en el que va a ser el próximo lanzamiento shôjo de Planeta DeAgostini: **Kamikaze Kaitô Jeanne**.

UN POCO DE HISTORIA

Kamikaze Kaitô Jeanne apareció por primera vez en las páginas de la revista de cómic mensual para chicas Ribon, de la editorial Shueisha (en Japón, claro), en un ya lejano 1998. *Arina Tanemura*, la autora, no había publicado por aquel entonces muchas cosas, aunque cabe destacar que su delicioso estilo distaba mucho de la línea de autoras demasiado parecidas a *Wataru Yoshizumi* que publicaban en la Ribon. Otra cosa muy curiosa es que esa autora contaba entonces con sólo 20 años, lo cual, si os fijáis en el detalle y la calidad del dibujo, sorprende mucho (y antes ya había publicado una historia luego recopilada en un tankoubon).



KAMIKAZE KAITO JEANNE

Maron Kusakabe es una estudiante como cualquier otra, o por lo menos, eso es lo que ella piensa. En realidad es la última descendiente de *Juana de Arco* (ahora es cuando la mitad de los lectores exclaman: "¡Ah, sí, la de la peli de *Milla Jovovich*!"). Tal y como podríamos esperar en cualquier serie de Magical Girls, aparece un ser venido de otro mundo/dimensión, en este caso *Fin Fish*, el ángel de la guarda de *Maron*, quien le ayudará en su cometido. ¡Ah!, me olvidaba del cometido ^_^U. Pues bien, resulta que *Satán* ha encontrado la mejor forma de controlar a *Dios* y a los humanos, y es introduciendo demonios en pinturas, poseyendo así a una de las personas relacionadas con esa pintura en cuestión. Y claro, el objetivo de *Maron* es liberar a los poseídos. Para ello nada mejor que transformarse en su alter ego, *Jeanne*, y robar las pinturas. La forma en que atrapa al demonio es un poco extraña: lo transforma en una pieza de ajedrez tras pronunciar ciertas palabras, y al grito de "Jaque Mate" el dibujo de la pintura desaparece, liberando así a la persona poseída. Aparte de este entretenido empleo de ladrona, tenemos la vida normal de *Maron*, donde se forma el triángulo amoroso entre su mejor amiga, enamorada de un chico llamado *Chiaki*, y este último enamorado de



Maron (no, *Maron* no está enamorada de su amiga, chicos/as, esto no es *CLAMP*). El contrapunto a *Jeanne* es un chico llamado *Simbad*, totalmente misterioso, que también se dedica a robar pinturas, pero en este caso las piezas de ajedrez que saca son negras en lugar de blancas. A éste también le acompaña otro ángel, en este caso llamado *Access*.

ALGO ABURRIDA

Hmmm.... la verdad es que no os lo voy a negar, eso es lo que parece en un principio, y así hubiera sido si la serie no incluyera mucha más "chicha". La verdad es que conforme avanza la trama descubrimos muchas sorpresas, como cambios de bando o las verdaderas intenciones de *Satán*. Esto hace que en ningún momento decaiga el nivel de la serie y, aunque no sea la octava maravilla, la calidad del dibujo y un guión más que pasable la hacen bastante legible, aparte no ser una serie muy larga, sólo siete tomos de nada que al final resulta que se hacen hasta cortos. Pese a ser una autora bastante joven, *Arina Tanemura* consigue aguantar el tipo con una serie amena y entretenida, aunque sin grandes pretensiones.

EL ANIME

Pues sí, la verdad es que **Kamikaze Kaitô Jeanne** fue una de las series que más triunfó en la Ribon, y por eso fue premiada con el salto a la animación. De todas formas, no todo lo que reluce es oro, y lo que era un manga con un dibujo delicioso y una fabulosa puesta en escena se convirtió en una serie de anime con una calidad bastante mediocre (a mi gusto, claro, luego hay gente a la que le ha encantado). La serie de anime se emitió durante casi un año, desde febrero de 1999 hasta enero del 2000, y dado que ni es una gran serie, ni duró mucho, es bastante dudoso que llegue por estos lares. De todas formas, si tenéis internet, he visto algún sitio donde se podía bajar algún que otro capítulo además del opening o el ending, por si queréis haceros una idea (aunque supongo que en el CD también se incluirán cosas de la serie precisamente para eso).

BIBLIOTECA MANGA

Pronto podréis encontrar en vuestros kioskos habituales la edición española del manga de **Kamikazae Kaitô Jeanne**, justo ahora me acaban de pasar un preview de la portada y la verdad es que no tiene mala pinta. Puede que lo único que se podría considerar negativo es el formato: biblioteca manga, 13 números, pero ya se sabe que el formato suele depender del público al que va destinada la obra, y estoy seguro de que si se editara en tomo **Kamikaze Kaitô Jeanne** no tendría mucha salida. Por otro lado, últimamente Planeta lo está haciendo bastante bien, y es destacable que se hayan atrevido con más obras de autoras salidas de la Ribon. Quién sabe, posiblemente algún día podamos ver **Kodomo no Omocha** y las obras que queden de *Wataru Yoshizumi*.

Marc Ortiz



QUARTET GAME
Yoshizumi vuelve a la carga

La historia del shôjo en España había contado, hasta hace poco, con un número muy limitado de series o autoras que triunfasen (o hasta que vendieran lo suficiente como para mantener la serie). Esto cambió con la aparición de **Marmalade Boy**, un auténtico bombazo en toda España. A su autora, *Wataru Yoshizumi*, se le dedicaron muchos artículos, a **Marmalade Boy**, muchos más. A raíz de este exitazo, Planeta decidió probar a ver si lo de **Marmalade Boy** no había sido un caso aislado, y tentó al destino con **Kimishika Iranai**. Su doble edición tanto en formato *comic-book* como en tomo prueba que vendió algo más que bien. Y después llegó **Mint na Bokura**, donde *Wataru Yoshizumi* nos muestra un estilo de dibujo más depurado y personal, y vuelve a las andadas con un humor hilarante (muchos estamos esperando la edición en tomo). Como veis, no han sido pocas las series de *Yoshizumi* editadas en España, y como la cosa funciona, Planeta ha decidido seguir apostando por esta autora, y, mientras esperamos a que se decidan por **Random Walk** (posterior a **Mint na bokura**, pero no tanto como **Ultra Maniac**, su actual serie), nos obsequian con **Quartet Game**, tomo que recopila las primeras historias cortas de *Wataru*. Algunos de vosotros pensaréis que, siendo sus primeros trabajos, el dibujo será pobre, y el guión malo. Nada más lejos de la realidad, pues es en este tomo donde están mis historias preferidas. Y es que aunque la historia que da el título a este volumen es la más larga del tomo, hay otras dos.









QUARTET GAME

La historia principal gira en torno a dos chicas y dos chicos, estudiantes de música, que forman un cuarteto para tocar en un concierto-homenaje que se celebrará en honor de un famoso pianista, *Eiji Ijuin*. Su tutor, *Kanda*, les entrega la partitura de la melodía que tocarán. Accidentalmente, descubrirán escondida en una estatua la partitura original de la melodía que les había dado el profesor *Kanda*. ¿Qué misterios esconde la recién encontrada partitura? No os voy a chafar el final, por lo que será mejor que compréis la edición de Planeta.

HEART BEAT

Para mí, la peor historia del tomo, aunque precusora de **Marmalade Boy** (podemos ver algunas cosas que luego *Yoshizumi* reutilizaría para su obra más famosa). Se centra en el "triángulo" amoroso que forman *Hibino*, enamorado de *Noriko*, y el profesor *Kanda* (sí, es el de **Quartet Game**). *Hibino* intenta por todos los modos conseguir el amor de *Noriko*, pero cada vez que intenta acercársele aparece *Kanda*, por lo que llega a pensar que la chica está saliendo con el profesor. Nada más que una pequeña historia de amor y enredos.

ANOTHER DAY

Mi favorita, y, posiblemente, la más atípica del tomo. Si en **Quartet Game** *Yoshizumi* nos obsequiaba con una historia de misterio y en **Heart Beat** hacía lo propio con una de amor, en **Another Day** nos encontramos con un cuento fantástico de viajes en el tiempo. *Erika* es una chica con la curiosa peculiaridad de dar saltos en el tiempo cuando sufre algún tipo de impresión. Dependiendo de ésta, el salto es muy grande o muy pequeño. Es por eso que uno de sus amigos decide darle una fuerte impresión para ver si viaja muy lejos en el pasado. ¿Podrá *Erika* volver a su tiempo?

LA EDICIÓN ESPAÑOLA

En este caso tendremos una edición parecida a la japonesa, un tomo con el mismo formato que **Marmalade Boy** o **Caramel Diary** (cosa que no me acaba de gustar, pues prefiero los tomos con sobrecubierta que edita Glénat). Eso sí, se ha actualizado la portada, pues la de la edición japonesa daba hasta repelús. Esperemos que venda lo suficiente, pues sólo nos quedarán tres obras por editar en España de esta genial autora: **Random Walk** estad seguros de que llegará, pues terminó no hace mucho en la Ribon; de su obra actual, **Ultra Maniac**, prometemos hablar en el próximo número de Minami; y la gran olvidada es **Handsome na Kanojyo**, aunque su principal problema es su larga extensión. Ya sabéis, inundad la redacción de Planeta de cartas a ver si se animan.

Marc Ortiz

MONSTRUOS, S.A.

Después de dos éxitos como Toy Story y Bichos, el tándem Disney-Pixar vuelve a la carga con una película que marcará un antes y un después: Monsters S.A. ¿Estáis listos para asustaros un poco?

Un recurso habitual en muchas películas ha sido siempre el cambio de roles, lo que podríamos definir, de alguna manera, como "el mundo al revés". Tenemos así películas como "**Entre pillos anda el juego**" (*Trading Places*, de 1983), hilarante comedia de *Dan Aykroyd* y *Eddie Murphy* donde intercambiaban el papel de rico y mendigo (derivada, a su vez, del famoso cuento de **El príncipe y el Mendigo**), o **Pesadilla antes de navidad**, con el ¿adorable? *Jack Skellington*. Disney y Pixar sabían que es una idea que siempre da buenos resultados, escenas cómicas, y situaciones curiosas, y no se lo pensaron dos veces antes de presentar la película de la que vamos a hablar.

Los creadores

Aunque no lo parezca, la historia de Pixar se inicia en un lejano 1984, cuando *John Lasseter* abandona su trabajo de animador en Disney y se une al equipo de creación de efectos especiales por ordenador de *George Lucas*, creando uno de sus primeros trabajos en 3D. De lo poco (o único) que se había hecho hasta entonces en 3D cabe destacar la película **TRON**, de 1982, con un jovencísimo *Jeff Bridges* encabezando el reparto. En 1986 la división de efectos por ordenador de LucasFilm es comprada por *Steve Jobs*, pasando a denominarse como la conocemos hoy, Pixar. En los primeros años, se dedicaron a la producción y creación de cortos de animación en 3D, siendo **Tin Toy** (1988) su trabajo más conocido (y me atrevería a decir que percusor de **Toy Story**). Aparte de los cortos, se dedicaban también a la publicidad y producción de imágenes y software infográfico. Es en 1991 cuando se firma un importante acuerdo por el cual Pixar y Disney desarrollarán conjuntamente tres películas de animación completamente infográficas, aunque hasta 1995 se dedican a realizar muchos *spots* publicitarios y preparar el que sería su primer film de larga duración: **Toy Story**. Al año siguiente, en la ceremonia de entrega de los *Oscar*, *John Lasseter* recibe un premio honorífico por su trabajo en **Toy Story**. En ese momento, los tratos entre Disney y Pixar se afianzan y se llega a nuevos acuerdos, dando lugar a **Bichos** (*a Bug's life*, 1998), con una mejora sustancial en la calidad de animación, y la continuación de **Toy Story** en 1999. En el año 2000 realizaron el corto "**For the Birds**", que se ha emitido en muchas salas españolas justo antes de la proyección de **Monstruos S.A**. La última película realizada es la que nos ocupa en estas líneas, amén del proyecto de **Finding Nemo**, previsto para el año que viene y protagonizado por seres submarinos.



MONSTRUOS, S.A.



¿De qué viven los monstruos?

Junto al mundo de los humanos, existe otro mundo, el de los monstruos. La vida allí es parecida a la nuestra, con sus calles, su gente, sus razas... pero hay una cosa en la que se diferencian: para vivir necesitan energía humana, o más concretamente, la que producen los niños al gritar de miedo. Es por eso que los monstruos han creado grandes fábricas donde recogen y procesan los gritos de tiernos infantes. El procedimiento es bien sencillo: en un gran almacén guardan millones de puertas que comunican directamente con las habitaciones de los niños. Estas puertas se seleccionan a la hora precisa en que los niños están durmiendo, y un monstruo, ayudado por su asistente, entra para asustar al niño y recoger en un bidón los gritos.

James P. Sullivan es conocido en todo el país por su efectividad, no en vano consigue la mayor cantidad de gritos de la fábrica, fielmente asistido por su compañero *Mike*, siempre ante la atenta (y envidiosa) mirada de *Randall*, el segundo en el ranking, y la supervisión de *Waternoose*, el dueño de la fábrica.

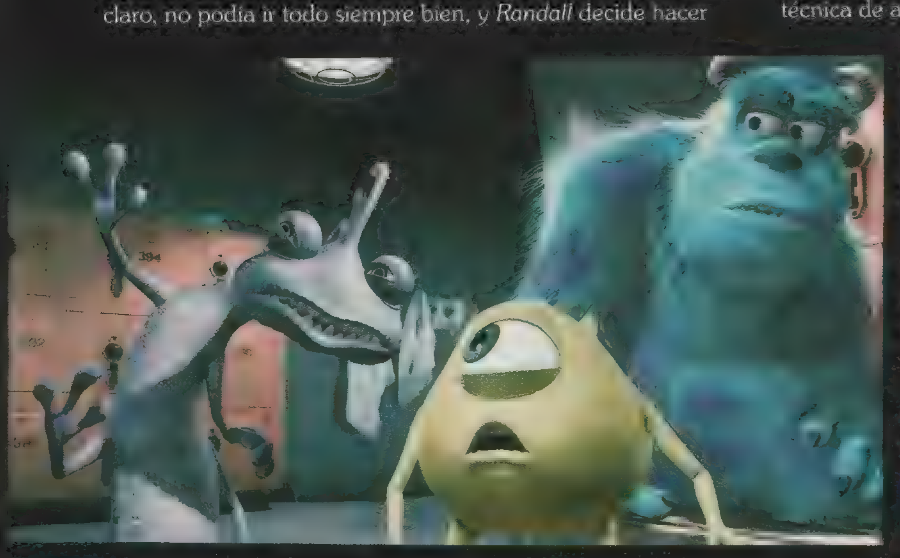
Pero se dice que si un niño toca a un monstruo éste muere, por lo que hay extremo cuidado para evitar que ningún niño ni nada del mundo real se cuele en el de los monstruos, aunque eso no siempre pueden evitarlo, cosa que sufre un pobre monstruo que se queda con un calcetín pegado en la espalda, y a causa de esto se le corta el pelo y desinfecta. Pero claro, no podía ir todo siempre bien, y *Randall* decide hacer "horas extra" para conseguir superar en puntuación a *James P. Sullivan*, provocando que una adorable niñita, *Boo*, se cuele en el mundo de los monstruos, yendo a parar a las garras de nuestro dúo protagonista. Esto originará una imparable búsqueda de las autoridades para devolver a la niña a su mundo antes de que provoque algún estropicio, mientras *James* y *Mike* descubren que los niños no son tan peligrosos como creían. Lo importante es que detrás de la llegada de *Boo* hay una oscura trama destinada a conseguir una fuente de energía inacabable.

¿Cómo lo hacen?

El procedimiento de creación de una película infográfica no es nada sencillo: un equipo de especialistas, después de un intenso *brainstorming*, prepara una serie de ideas para películas, de las cuales una será la elegida. De ella se hará un texto con una idea de cómo debe ser la historia, y de distintas formas de desarollarla, ideas... A partir de esto, los dibujantes harán un completo *storyboard* con miles de dibujos, que serán correspondientemente supervisados por el director de la película. Con los *storyboards* se hace una selección de posibles voces. Muchas veces, en este paso ya se decide quién interpretará a qué personaje, y fijaos que aún no tenemos ni el dibujo final de los personajes. Esto es lo próximo que se realiza, teniendo en cuenta las medidas, colores, y formas que tendrán los personajes (y todo esto sobre papel, el ordenador ni se ha tocado todavía). Éstos se modelan al mismo tiempo tanto con materiales plásticos como por ordenador, asignando a cada personaje unos puntos de movimiento, que serán los que se controlarán para conseguir que se mueva lo más realísticamente posible. A veces, los personajes llegan a tener cientos de puntos de movimiento. Una vez tenemos los personajes, es el momento de crear los escenarios, siempre al mínimo detalle y con todo lo necesario, perfectamente asesorados por un grupo de decoradores.

Con todo esto, ya podemos empezar a hacer la película, filmando al mismo tiempo desde distintos ángulos, para que el equipo de producción pueda hacer un montaje lo más acorde posible con la historia. La primera animación no tiene ni texturas ni sombras, eso ya se hará más tarde, pues es un proceso que llega a tardar días. En cuanto al proceso de animación, no se hace fotograma por fotograma, sino con una técnica de animación entre *keyframes* (o fotogramas clave): el técnico define dos posiciones de un personaje, y el ordenador se encarga de crear la animación. Lógicamente, no podemos hacer trozos muy grandes, pues hay cosas que el ordenador no puede suponer. Lo siguiente es poner las texturas y colores, que le acaban de dar volumen a las figuras, y la luz, que creará las sombras. Como decía antes, este proceso es extremadamente largo, un fotograma puede llegar a tardar 6 horas en renderizarse (nombre del proceso que crea la imagen), y cada segundo de animación contiene 24 fotogramas, por lo que el proceso es muy lento.

Ya sólo queda doblar las voces y añadir la música, y ya tenemos nuestra película infográfica. ¿Parece difícil? Lo es.

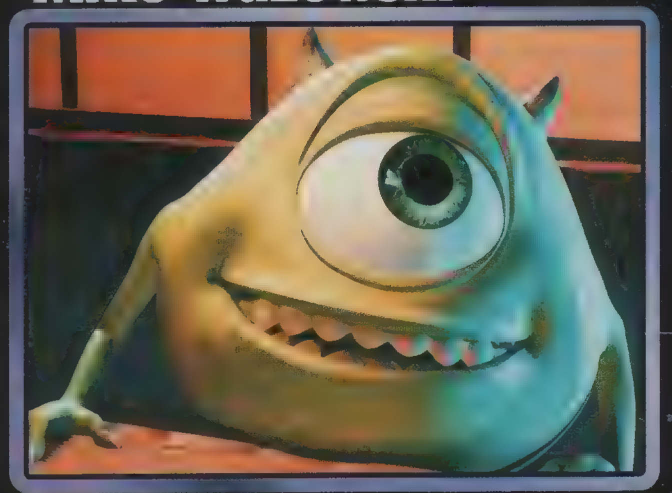


Sulley (James P. Sullivan)



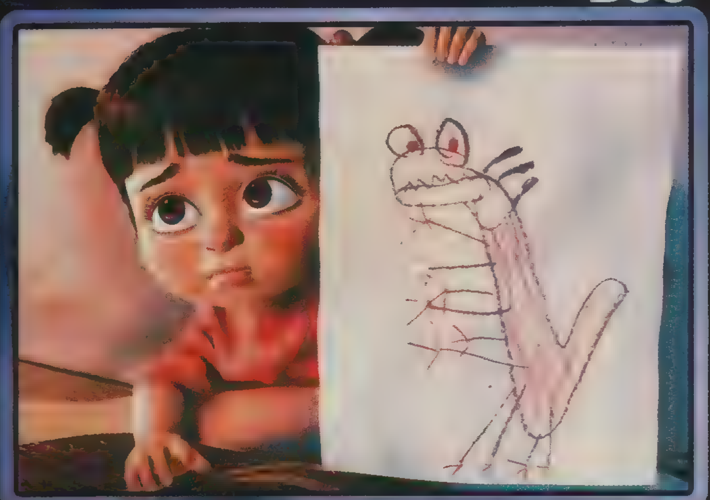
El primero del dúo protagonista. Grande y "achuchable", este monstruo es el mejor asustador de toda la fábrica de gritos. Por mucho que los americanos digan que su pelaje es azul, yo creo que más bien es verde con manchas púrpura. En realidad, pese a tener una apariencia terrorífica, *Sulley* es agradable y atento, y ayuda a todo el que lo necesita. Él será el primero que descubra a *Boo*, encariñándose con ella al poco de recogerla y defendiéndola de las oscuras intenciones de otros monstruos.

Mike Wazowski



El otro protagonista. Algo egocéntrico, aunque en el fondo también tenga su corazoncito. Adora su profesión, y hace todo lo posible para que *Sulley* sea el mejor. Algo despistado, siempre se olvida de hacer el trabajo de oficina, y se alegra tremendamente cuando aparece por televisión (totalmente tapado por el logo de Monsters INC) o en una revista (con el código de barras enfrente de su cara).

Boo



La única protagonista del mundo humano, deliciosa y adorable. No tiene ningún miedo ni de *Sulley* ni de *Mike*, aunque sí de *Randall*. Sin saber el lío en el que está metida, se dedicará a corretear y jugar con todo lo que pille. Como anécdota, cabe comentar que para la grabación de su voz se dejó a una niña jugando con un micrófono que captaba todo lo que decía y cantaba. La cosa les salió fenomenal, pues el realismo conseguido no tiene límites.

Randall



Una especie de Camaleón con ocho brazos, cuyo afán por ser el mejor no dejará que nada se interponga en su camino. Por más que lo intenta no consigue ser el mejor de la fábrica, y esto lo llevará a mezclarse con malas compañías con tal de realizar sus propósitos.

Waternoose



Esta especie de cangrejo es el director de Monstruos S.A., preocupado por la baja cantidad de gritos que se consiguen últimamente, intentará buscar una nueva forma de conseguir energía. A mí, ya desde un principio, no me hacía mucha gracia.

Celia



La recepcionista de Monstruos S.A. y novia de *Mike* es agradable y atenta, aunque su cabeza de medusa pudiera llevar a pensar lo contrario.

Roz

La típica abuela cascarrabias con la que todos hemos tratado alguna que otra vez. Se encarga de todo el papeleo de Monstruos S.A., y parece tenerle un odio especial a *Mike* pues no entrega nunca los documentos pertinentes.

El redactor piensa...

La verdad es que **Toy Story** no terminó de gustarme (aunque sí me impresionó su elevada calidad técnica). No he visto **Bichos** (*NdL: Como* ***Antz****, pero más infantil y, a mi modo de ver, peor*), aunque sí vi **Hormigaz** (**Antz**), película que me encantó, y después de ver **Shrek** pensaba que Dreamworks, la competencia directa de Pixar-Disney, les había tomado ventaja. Una vez vista **Mosntruos S.A.**, tengo mis dudas. La verdad es que es una película asombrosa. La calidad técnica llega a niveles insospechados. Detalles como la ropa de *Boo*, que se mueve con independencia de su cuerpo me hacen recordar lo estática que era la del ogro verde. Aun así, me quedo con el humor e historia de **Shrek**, y la animación y simpatía de **Monstruos S.A.** Puede que esto sea porque esta última está dirigida a un ámbito de público mucho mayor que **Shrek**, y necesite tener menos cinismo. Lo que sí es verdad es que no tenemos porqué escoger una, sino que podemos disfrutar de las dos, pues ambas son sublimes. En fin, que si aún estás leyendo estas líneas es porque no te has enterado de que **Monstruos S.A.** es una de las mejores películas de animación que se han producido nunca, ¡y sin cancioncitas!

Marc Ortiz



Guarrerías digitales: La otra cara de

DIGIMON

Era de esperar que de **Digimon** apareciera hentai, al igual que pasa con todas las demás series de anime. ¿Y por qué? Pues porque los fans son (sería somos, ya que yo estoy dentro del grupo) personas con hormonas y mentes imaginativas, y muchas veces ves una escena y piensas cosas feas ("Uy, uy... aquí hay tomate..."). Y claro, los japonesitos cogen su bote de tinta, varias hojas, y dejan volar su imaginación.

Y así ocurre después, nos encontramos todo tipo de doujinshis, más y menos fuertes, con muchos o pocos fluidos corporales, de yaoi y de yuri, de digimon y digimon, de digimon y compañero (los hay), de digimon y no compañero (también los hay)... y en todos ellos lo que prima es el disfrute y el placer que encuentran en echar un polvo (ya sé que soy bestia, pero... ¿creéis que todos estos doujinshis tienen sexo por amor? Pues casi ninguno).

Pero tampoco es todo culpa nuestra, porque es que nos lo han puesto en bandeja. Pensemos: un grupo de niños, en plena fase de crecimiento, en un extraño lugar donde solo hay digimons, sin vigilancia paterna... ¡¡orgías a mansalva!!

No sé qué imágenes se pondrán en este artículo (*NdL: Suaves, suaves, que para cosas serias ya tenemos el número de este mes de X-Manga*), así que os hablaré un poco de todo lo que yo me he encontrado navegando por las páginas.

Empecemos por las parejas normales, chico-chica. En la primera serie lo que más nos encontramos son doujinshis de *Sora* y *Tai*. Una noche de vigilancia junto al fuego, los dos solitos, la luz de las estrellas, meses sin padres... y claro, se desata la pasión. Lo más curioso es que suele ser *Sora* la más lanzada, y parecía tonta la niña... Pero cuando el sexo es entre *Tai* y *Mimi*, la cosa cambia. En estos casos nos encontramos a un *Tai* que da auténtico miedo (parece un verdadero obseso sexual) y que se lo pasa de vicio con una tímida y sumisa *Mimi*. Y en la segunda serie, *Davis* está enamorado de *Kari*, pero... ¿por qué no practicar con *Yolei*? También hay orgías con intercambios de pareja, *Tai* se divierte un rato con *Mimi*, y luego se la pasa a *Matt*, o a *Izzy*, otro que parece tonto pero que las mata callando.



Por supuesto hay incesto para parar un tren, sobretodo de *Matt* y *TK*. Ese gran afecto de *Matt* hacia su hermano, esas ganas de que sea sólo suyo... hay de todo. Y también de *Kari* con *Tai*, que se lo montan juntos con un intercambio de parejas y sin él.

¿Y por qué no travestir a los personajes? Pues también. Tenemos un *TK* chica que desvela su secreto a su hermano tras un romántico baño, a *Tai* dispuesto a montárselo con un *Matt* demasiado afeminado (lo peor de todo es que le da igual, los dos acaban en la cama)... vamos, de todo.

Y tal y como había dicho... digimon-humano y digimon-digimon. *Palmon* se lo pasa de lo lindo con *Izzy*, y cuando digievoluciona en *Lilymon*... con *Tai* y *Matt*, ¡qué más da! *Angemon* también consigue entretenerse con *TK*, y *Angewomon* con *Kari*, o con otro digimon (*Ladydevimon* por ejemplo). Y en **Digimon Tamers**... *Ruki* se lleva mal con todo el mundo menos con su digimon... pues ya está, otro doujinshi, fría ante el mundo pero calentorra con su digimon, si es que...

Y de yuri y yaoi... pues hay de todo, da igual quién sea el que te haga pasar un buen rato. *Kari* y *Yolei* se lo montan genial juntas, hasta se compran un "ejem" doble para disfrutar más. Y los chicos no se quedan cortos, *Tai* tan pronto se lo monta con *Matt* como con *Izzy* o con *Davis*. ¿El sitio? Cualquiera, en los vestuarios, en un parque, en su casa con su madre rondando por los pasillos... no importa. En estos casos *Tai* no parece tan majo como en la serie, y le importa poco lanzarse a por la bragueta de *Matt* mientras éste habla por teléfono o coger a *Davis* por banda y lamerle de arriba abajo. Y cómo no... *Davis* y *Ken* también se lo saben montar, y *Davis* y *Takeru*, *Takeru* y *Ken*... Y **Tamers** no se libra, *Takato* y *Lee* hacen buena pareja, y *Lee* sabe quitarle la timidez a *Takato* de un solo "golpe".

En fin, haber hay para todos los gustos, y si te mola ver a *Myotismon* montándoselo con *Piedmon*, busca que lo encontrarás, cosas más raras se han visto.

Taichia





TOTAL, POR UN POLVETE

Bueno, bueno, bueno, para este mes tenía prevista una palestra comentando una crítica a **Sen to Chihiro** (reciente ganadora de un Oso de Oro en el Festival de Berlín) que había aparecido en la prensa nacional (que no seria), pero recientes acontecimientos me han llevado a aplazarla y fusionar la palestra con mi sección de opinión para tratar el tema convenientemente. ¿Que qué acontecimientos han sido? Sin duda todos habéis oído hablar de ello: Lo del espectáculo de *Bajo Ulloa* en el Salón del Cómic de Granada.

Antes que nada, ¿qué fue lo que pasó?, porque claro, seguro que casi todos habéis oído mencionar algo de una movida muy chunga y tal, pero probablemente pocos sepáis qué pasó exactamente. Bien, de mano de alguien que estuvo en dicho salón, he aquí lo que aconteció: Terminada la entrega de premios, aparecieron en el escenario unos actores disfrazados de *Bin Laden* con sus talibanes y una mujer con un burka. Después de tirar un avión de papel contra una maqueta de las Torres Gemelas (que empezaron a echar chispas) dijeron que habían tomado el poder, soltaron un discursito, y quemaron fotografías de grandes iconos de nuestro país como la Virgen o, infinitamente peor, *Rosa* la de Operación Triunfo (en una genial sátira a los patéticos valores de nuestra sociedad) y, finalmente, la chica se quitó el burka para quedarse en pelotas y, tras chupársela al *Bin Laden*, echar un polvete allí delante de todos.

Eso fue lo que pasó, y por supuesto generó muchas y muy diversas reacciones. Para ilustrar este artículo os ofrezco algunas de las páginas aparecidas en periódicos tanto nacionales como El Mundo como locales como Ideal. De hecho, en ambos se pueden leer casi todas las posturas (especialmente buena me parece la de "La `performance´ de Bajo Ulloa" del diario El Mundo), así que yo no me extenderé demasiado, simplemente daré unas cuantas ideas casi sin desarrollar para que seáis vosotros los que recapacitéis y os forméis una opinión propia, que es de lo que se trata (y además, nuevamente me ha pillado el toro y tengo que escribir esto con la fecha de entrega ya cumplida ^_^U).

Bien, es evidente que algo así choca, y por supuesto al instante los políticos y cargos aparentes y "bienqueda" se desmarcaron del asunto. Les gustara o no; el caso es que algo así, no socialmente bien visto, no puede relacionarse con ellos.

Evidentemente, tampoco han faltado los que han dicho que esto perjudica muchísimo al cómic pues la gente relacionará sexo y escándalos con cómic. Y ahora bien, yo digo: ¿Y cuál es la diferencia con respecto a la relación anterior? Ninguna, exactamente ninguna. La gente no va a relacionar ni más ni menos el cómic con el sexo (y la violencia) que antes; los que saben la verdad la siguen sabiendo y los ignorantes que se creen las barbaridades de los medios igualmente ya pensaban eso. ¿Y a cambio qué ha conseguido el Salón de Granada? Publicidad.

Publicidad, sí. A ver, ¿cuántos de vosotros conocíais la existencia de dicho evento? Si no tuviéramos en cuenta las reseñas en revistas como la que tenéis en las manos, seguramente ninguno (salvo quizá alguien de la propia Granada). Sin embargo ahora, ¿a que todos conocéis el Salón Internacional del Cómic de Granada? Sí, amiguitos, todo esto del polvo y el *Bin Laden* ha conseguido que todo el mundo conozca el evento. Evento que seguramente ya no se producirá más, pero desde luego si lo hace (con

DIARIO REGIONAL DE ANDALUCÍA

Núm. 22.499 Año LXX
Domingo 17 de marzo de 2002
Precio 1,35 euros
Director Eduardo Peralta de Ana

IDEAL

EL TIEMPO HOY
Mañana
Tarde
Noche
Ligero bajada de las temperaturas

GRANADA

Una gala porno en el Salón del Cómic desata el escándalo

Las instituciones **se desmarcan del espectáculo,** dirigido por el cineasta **Juanma Bajo Ulloa** PÁGS 2 Y 3

VELOCIDAD.

El Real Madrid deja vivo al

muchísimo más control por parte de las instituciones, evidentemente) lo hará con la total seguridad de que será conocido y de que la peña se acercará simplemente por morbo, por ver si repiten, si montan una movida nueva o algo así. Y si no se vuelve a producir, igualmente la fama está conseguida, y cualquier otro evento del estilo tendrá ese morbillo, haciendo que se acerque mucha más gente de la que de ninguna otra forma se hubiera acercado (porque sí, es triste pero mucha gente que jamás se acercaría a un salón de cómic puede que lo haga si cree que se va a montar alguna movida gorda y/o escandalosa).

Porque, ¿cuándo entenderéis que CUALQUIER publicidad, incluso la mala, es en realidad buena? Si soy el mejor ejemplo: No creo que haya nadie tan bien y a la vez tan mal considerado como yo en el mundillo, pese a lo cual me llaman a los salones, me hincho a firmar autógrafos y a hacerme fotos, no tengo problemas para ligar, mi revista es conocida en todas partes y la número uno en ventas... Publicidad es publicidad, amigos, y SIEMPRE es buena, aun la mala (no tenéis más que ver a todos los famosillos cutres tipo *Tamara* o los de Gran Hermano, todo lo imbéciles y patéticos que queráis y mucho reírse de ellos con los amigos pero buenos billetes que están cobrando por cada aparición para que sigáis riéndoos de ellos).

¿Queréis verlo más clarito todavía? Bien, vamos allá: De los muchos eventos que hay en nuestro país, ¿cuántos salen en televisión? Fácil, NINGUNO (bueno, quizá el del Cómic de Barcelona haya salido alguna vez). Las televisiones van a lo que van, y lo que interesa es lo que interesa. Y si para salir hay que convertirse en lo que interesa, yo lo veo genial (de nuevo se puede poner el ejemplo de la mucha gente que hace literalmente lo que sea con tal de salir en televisión).

Y en realidad no debemos hablar más, porque profundizar sería meternos en terreno peligroso que no dominamos. A pesar de que se podría seguir un poco más: Podría hablar de todo eso que sueltan los politicastros

EL MUNDO, MARTES 19 DE MARZO DE 2002
CULTURA

Las administraciones retiran su apoyo al Salón Internacional del Cómic de Granada

La 'performance' en la que dos actores realizaban el coito provoca airadas reacciones

BRIGIDA GALLEGO-COIN

GRANADA.– Las tres instituciones que subvencionan el Salón Internacional del Cómic de Granada no continuarán apoyándolo económicamente. La decisión fue adoptada ayer, durante una reunión que se prolongó durante toda la mañana, entre los responsables de la Junta de Andalucía, Ayuntamiento de Granada, Instituto Andaluz de la Juventud y Diputación Provincial, con el director del Salón del Cómic, Alejandro Casasola.

Esta reacción se debe a la *performance* ideada por Juanma Bajo Ulloa y que incluyó a dos actores porno practicando sexo.

Los representantes de las tres administraciones reiteraron que la gala había sido «ofensiva, injuriosa y soez». En opinión del concejal de Juventud, Reynaldo Fernández Manzano (PSOE), «todo fue un espectáculo y una payasada para conseguir notoriedad, pero no a través de la creatividad, sino del escándalo». «Se hacen cientos de galas de entrega de premios, y a nadie le pedimos el guión de lo que van a hacer. Hay libertad de expresión», apuntó Fernández Manzano.

Las administraciones decidieron dejar de apoyar económicamente a Ediciones Veleta como organizadora de próximas ediciones del Salón. El director provincial del Instituto Andaluz de la Juventud (principal patrocinador) anunció que las instituciones, que aportan 180.303 euros (unos 30 millones de pesetas), estudiarán fórmulas para organizar una muestra sobre el cómic de similares características, «aunque no se podrá llamar Salón, por ser propiedad de la Asociación Juvenil Ediciones Veleta», apuntó Almagro.

El director provincial del Instituto Andaluz de la Juventud, Higinio Almagro, dijo que los organizadores del Salón del Cómic «han defraudado nuestra confianza, que depositamos sinceramente en ellos, por lo que no asumiremos el costo de la gala».

Alejandro Casasola, director del Salón, comentó al término de la reunión que él conocía perfectamente el contenido de la gala. «Me pareció bien y nunca quise censurar a Juanma Bajo Ulloa. Tampoco entiendo por qué la atención se ha centrado exclusivamente en las escenas de sexo, cuando la *performance* pretendía abogar, fundamentalmente, contra la intolerancia y el pensamiento único».

Casasola asumió «toda la responsabilidad de lo ocurrido» y reiteró que en la gala no se había invertido dinero público. «Fue una actividad privada que costó unos dos millones y medio de pesetas». Asimismo, comentó que el espectáculo no sólo no molestó en el sector del cómic, sino que «muchas de las personas que había en la Chumbera dijeron que había sido una de las mejores noches de su vida, un *subidón*, y que se habían divertido muchísimo».



Alejandro Casasola, director del Salón del Cómic de Granada. / ANDRES CASADO

Carácter crítico

El director del Festival insistió en el carácter crítico del espectáculo de Bajo Ulloa, y comentó que el realizador vasco «está realmente sorprendido por la magnitud que ha cobrado este espectáculo».

El Grupo Popular en el Ayuntamiento de Granada ha pedido la dimisión del concejal de Juventud, Reynaldo Fernández Manzano, por no estar informado de los contenidos de la gala de entrega de premios.

El Consejo del Presbiterio de Granada, reunido en sesión ordinaria ayer, bajo la presidencia del arzobispo, Antonio Cañizares, condenó enérgicamente «tan degradante manifestación pseudocultural, que atenta contra el buen gusto, contra la moral pública, contra el respeto debido a personas concretas significativas de nuestro pasado y de nuestro presente, contra la libertad religiosa y contra la dignidad de la sexualidad humana. Todo ello en un acto en el que quedan implicadas instituciones representativas del pueblo granadino».

LAS AFUERAS | JUAN BONILLA

La 'performance' de Bajo Ulloa

Están enfadadísimos en la Junta de Andalucía y en el Ayuntamiento de Granada por lo acontecido en la última entrega de premios del Salón del Cómic, ideada por el cineasta Juanma Bajo Ulloa. La descripción del acto según la han dado los periódicos no tiene desperdicio. Un grupo de talibán se burlaron de la Virgen de las Angustias, Federico García Lorca o la ganadora de *Operación triunfo*, de quienes quemaron sendos pósters. A continuación, dos de los actores follaron sobre el escenario ante las atónitas autoridades y el no sé si desencantado público.

La Junta ha emitido un comunicado en el que considera que se han burlado los límites de la libertad de expresión y que, escudándose en ese sacrosanto derecho, se ha llegado a un espectáculo soez que no merece el amparo institucional. Por lo tanto decide no hacerse cargo de los gastos.

Se me olvidaba decir que otro de los componentes de la *performance* consistió en dos avioncitos de papel estrellándose contra dos torres gemelas. En fin, el escándalo estaba servido a pesar de que Bajo Ulloa confesó haberse hecho cargo del montaje de la gala porque había asistido a la del año anterior y le había parecido muy cutre, y el director del Salón del Cómic defiende el espectáculo asegurando que nunca se había visto nada igual y que no defraudó las expectativas.

Dejando aparte la cuestión del mal gusto, que es un punto en el que no nos pondremos de acuerdo —por ejemplo, puedo entender que la mayoría de ustedes considere de mal gusto lo de la felación y el polvo, pero a mí lo que de veras me parece soez es la facilona ocurrencia de estrellar dos avioncitos contra las Torres Gemelas—, lo que no deja de sorprender es la actitud de la Junta de Andalucía: una institución que defiende en su televisión autonómica la emisión de mucha, mucha basura, el desfile de monstruos en *prime time* a que nos tiene habituados, difícilmente puede arrogarse la potestad del buen gusto y ni siquiera parece en una posición óptima como para dar lecciones acerca de lo que sea la libertad de expresión.

Me temo que en este escándalo, como en tantos otros semejantes, interviene un componente que sigue considerándose inadmisible: el sexo explícito. Estoy convencido de que sin la felación y el polvo que los dos actores disfrazados de talibán regalaron al público, el escándalo no existiría: tal vez se hubiera comentado algo el descaro de Bajo Ulloa al simular un secuestro con una banda de talibán, pero hubiera sido raro que las autoridades decidiesen desmarcarse tan olímpicamente como lo han hecho. En cuanto hay sexo explícito, las autoridades se convierten en obispos. Se puede tolerar el erotismo suave y, este sí, bastante cutre de un concurso como *Miss España*, pero eso de que la pornografía pase al primer plano de un acto institucional es mentar al diablo.

No puede hacerse abstracción, por lo demás, del contexto en el que se desarrollaba la *performance* de Bajo Ulloa. Un Salón del Cómic que pretende llenarse de referencias a la disciplina que le da sentido, debe admitir las cosas más *abracadabrantes*, desde monstruos espectaculares a seres muy desagradables. Y también, por qué no, actos decididamente pornográficos y pasadas tan insolentes como la de quemar fotos de Lorca, de Rosa y de la Virgen de las Angustias.

Que una cosa tan sana y tan divertida hiera sensibilidades no debe ser descartado, pero sí hay que descartar que las sensibilidades que se sientan heridas por esos actos no son sensibilidades aptas para el mundo del cómic. Que se ponga en crisis la libertad de expresión porque, después de vista y padecida la *performance* de Bajo Ulloa, se considere que se ha aprovechado de la manga ancha que se le ofreció para ingresar de lleno en lo soez, es de una ingenuidad pasmosa, muy propia de la Junta de Andalucía. Porque lo que debía haber hecho para evitar lo ocurrido era no confiar en alguien como Bajo Ulloa, que se ha limitado a cumplir con su deber y ha conseguido que se hable del Salón del Cómic de Granada. El año que viene pueden contratar a Mariano Ozores para que les haga algo graciosillo de acuerdo con lo que ellos entienden que es el buen gusto —unos cuantos chistes casposos— o a Vicente Aranda para que les haga una recreación histórico-meliflua que deje contentos a los munícipes granadinos y amuerme al resto del público.

Escándalo en el Salón del Cómic por una gala con coitos y felaciones

Las instituciones organizadoras piden responsabilidades, mientras **el director pone el cargo a su disposición**

En la ceremonia, ideada por el cineasta **Juanma Bajo Ulloa, se quemaron fotos de una virgen y de Lorca**

ANUNCIO

El director de cine Juanma Bajo Ulloa había anunciado antes de la gala de entrega de premios del VII Salón Internacional de Cómic que tenía previsto realizar un espectáculo llamativo para sorprender a la audiencia. Las tres administraciones públicas que apoyan el certamen aseguraron ayer que no conocían el contenido de la gala, y que de haberlo conocido no lo habrían autorizado.

R. LÓPEZ Y M. A. ALEJO GRANADA

Nadie daba crédito a lo que estaba ocurriendo delante de sus narices. Sobre el escenario, una mujer comenzó a hacer un 'strip-tease' hasta quedar completamente desnuda. Después, quitó los pantalones a un actor que se encontraba junto a ella y comenzó a hacerle una felación. «Fue claro y directo», relatan testigos presenciales. Los espectadores se daban con el codo unos a otros, miraban con los ojos como platos e intercambiaban gestos de incredulidad, a la vez que lo comentaban por lo bajo y con no poco desasosiego. Acto seguido, la pareja situada sobre el escenario se enzarzó en un coito largo realizado en varias posturas para no aburrir al respetable. El público quedó boquiabierto, pues la pareja se recreaba y se demoraba en un acto sexual que se prolongó durante unos diez minutos.

Y automáticamente saltó el escándalo. ¿Por qué? Pues porque los asistentes no se encontraban en una sala de espectáculos pornográficos, sino en el acto de entrega de premios del VII Salón Internacional del Cómic de Granada, organizado con dinero público por la Junta de Andalucía, la Diputación de Granada y el Ayuntamiento de Granada. Todo ocurrió en la noche del pasado viernes y en La Chumbera.

Las voces de protesta no se dejaron esperar ante lo que estaba ocurriendo. De hecho, representantes de las administraciones se dirigieron inmediatamente al director del Salón del Cómic, Alejandro Casasola, para recriminarle lo que allí acontecía y para exigirle explicaciones. Casasola ofreció su dimisión sobre la marcha y puso su cargo a disposición de las entidades.

La única explicación que dio el director del Salón del Cómic, según relataron ayer dos de las tres partes implicadas, fue la de que la idea del acto había sido encargada al director de cine Juanma Bajo Ulloa y que éste se había responsabilizado de preparar y diseñar el acontecimiento.

Los representantes de las tres administraciones se marcharon rápidamente del lugar para mostrar su repulsa por el espectáculo, que calificaron de «bochornoso».

Este periódico intentó ayer infructuosamente conocer la versión de los hechos del propio Bajo Ulloa y de Alejandro Casasola. Éste declaró a la agencia Efe que el espectáculo le pareció «adecuado para «dignificar» la entrega de los premios.

Quema de fotografías

La polémica entrega de premios se celebró en el edificio de La Chumbera, en pleno Sacromonte. El acto había comenzado con la intervención del presentador de la gala y del propio Alejandro

«Alguien quiere dinamitar el certamen de Granada»

R. LÓPEZ GRANADA

El Ayuntamiento de Granada y la Diputación Provincial manifestaron ayer su rechazo a apoyar el Salón Internacional del Cómic si sigue en la línea emprendida en la ceremonia de entrega de premios. «Esta barbaridad no se puede financiar con dinero público, que está para otras cosas», dijo la responsable de Juventud de la Diputación, Rosario Quesada, quien se mostró personalmente ofendida por el contenido de la gala. «Apoyaremos el Salón del Cómic, pero desde otra línea. Nadie puede poner en entredicho nuestra trayectoria por un capricho personal», sentenció.

El concejal de Juventud del Ayuntamiento, Reynaldo Fernández, no ocultó su malestar por el tipo de ceremonia elegido y opinó que «el espectáculo fue un atraco a mano armada, pues nadie se esperaba lo que ocurrió allí». Tanto el concejal como la diputada provincial coincidieron en afirmar sin ambages que con dinero público no se deben financiar actos como éste.

Higinio Almagro, responsable en Granada del Instituto Andaluz de la Juventud, estaba furioso. «Fue como si nos hubiesen dado una paliza. Fue un espectáculo de mal gusto y una auténtica pasada fuera de lugar. Me sentí tan violento que me fui sin despedirme», dijo. Según afirmó, previsiblemente mañana tendrá lugar una reunión para pedir responsabilidades a los organizadores y que éstos den explicaciones.

En el sector del cómic tampoco sentó bien el contenido de la ceremonia. Diversas fuentes consultadas opinaron que «alguien quiere dinamitar el certamen de Granada» y agregaron que escándalos como éste «ponen al Salón del Cómic a los pies de los caballos».



HIGINIO ALMAGRO
JUNTA DE ANDALUCÍA



«Fue una pasada fuera de lugar; me sentí tan violento que me fui sin despedirme de nadie»

de turno de que con dinero público no se puede pagar algo así, ya que pude hablar con diversos protagonistas (entre ellos el propio director) y sé que el dinero no es tan público como se ha dicho; podría comentar que quizá no fuera algo que pillara a todos por sorpresa sino que era algo premeditado que estaba perfectamente planeado; podría insinuar que en realidad todo sirvió a un propósito muy concreto que además se consiguió... Podría hablar de muchas cosas, pues considero que tengo información "privilegiada", pero como ya digo es meterme donde no me llaman y además seguro que hay datos que desconozco, así que mejor dejarlo así, simplemente comentando lo que pasó y tratando el tema principal, que es el de la imagen que se dio y si eso es bueno o malo.

Así que hale, ya sabéis lo que pasó y tenéis puntos de vista tanto en contra (no hay más que leer a los políticos) como a favor (sin ir más lejos yo aplaudo a rabiar la experiencia), ahora es vuestra responsabilidad considerar si fue algo adecuado o inconveniente y actuar en consecuencia (apoyando o criticando). El mes que viene más.

Lázaro Muñoz

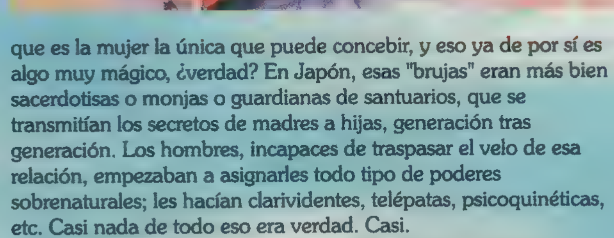


Para no perder las buenas costumbres, aquí va la imagen guay del mes. A ver si tenemos suerte y también desata polémica

EL RETORNO DE LAS BRUJAS

- Psssss... creo que me reafirmo en mi anterior opinión de que Hideaki Ano estaba bajo la influencia de substancias psicotrópicas: tripis, LSD... eso o un porro de cola cao, que posee efectos impresionantes para la psique.

El Camino Perdido del Otaku 2: Haciendo Amigos



Aprovechando que se cumplen los 10 años de la emisión de **Kimagure Orange Road** (**KOR**) en España (con perdón) y los 15 de su emisión en Japón, tuvimos dentro del ExpoManga de Madrid una magna exposición con casi todo el material que se puede encontrar hoy en día sobre esta maravillosa serie, obra de obligado visionado y lectura para tod@ aquel que ose llamarse "otaku". Cuando paseaba, extasiado, por delante de las mesas que nuestro querido *Mike Sánchez* había organizado (y que fueron objeto de un intento de saqueo generalizado), toda clase de ideas peregrinas sobre la serie, los personajes, los episodios y todo el mundo de **KOR** me pasaban por la cabeza. Una pregunta en particular me rondó durante más tiempo: ¿tendrían poderes 'especiales' los hijos de *Madoka* y *Kyosuke*? Tremenda duda.

Ya sé que la duda es una chorrada para tod@s l@s herejes que no sois KORadictos, pero la cosa tiene su miga, más allá del puro 'frikismo'. Veréis, la cuestión es si los poderes ESP que *Kyouke* y sus hermanas tienen (y sus abuelos y sus primos) se transmiten indistintamente por vía paterna y materna, o bien sólo por vía materna. En este último caso, los hijos de *Kyosuke* y *Madoka* no tendrían esos poderes, pero sí los de *Manami* y *Kurumi* (las hermanas); del mismo modo los hijos de *Akane* (su prima) sí los tendrían pero no los de *Kazuya* (su primo). La base de este razonamiento es que los hermanos *Kasuga* obtienen los poderes por parte de madre, lo cual indica una vía materna de transmisión. No obstante, los dos abuelos maternos de *Kyosuke* tienen poderes; esto podría ser explicado por la cosanguineidad de los dos ancianos, cosa que no es de extrañar en sociedades rurales (y la familia *Kasuga* vive en las montañas, en un lugar bastante apartado, como se ve en muchos episodios del manga y del anime). En resumen, tendríamos un carácter (los poderes) que se manifiesta tanto en la mujer como en el hombre, pero que sólo la mujer transmite.



Las historias en las que aparecen jovencitas con poderes, las cuales descienden de antiguas familias en las que las mujeres tienen poderes, es un tema muy recurrente en el manganime, así como en toda la literatura, tanto japonesa como europea. La diferencia es que en Europa las llamábamos "brujas" y en Japón "sacerdotisas". Es curioso cómo la mujer aparece ligada a fuerzas elementales simplemente por su sexo, mientras que en el caso del hombre (un "brujo", en este caso), su poder se obtiene más bien por la búsqueda y los estudios. La relación es muy evidente, ya que es la mujer la única que puede concebir, y eso ya de por sí es algo muy mágico, ¿verdad? En Japón, esas "brujas" eran más bien sacerdotisas o monjas o guardianas de santuarios, que se transmitían los secretos de madres a hijas, generación tras generación. Los hombres, incapaces de traspasar el velo de esa relación, empezaban a asignarles todo tipo de poderes sobrenaturales; les hacían clarividentes, telépatas, psicoquinéticas, etc. Casi nada de todo eso era verdad. Casi.

Estos mismos personajes los podemos encontrar dentro del manganime actual. En **Blue Seed**, la *Princesa Kushinada* es la encargada de que los *Haragami* no dominen a toda la raza humana, y cuando una hermana cae la siguiente toma su lugar en el ara de sacrificio, de derrota en derrota hasta la victoria final. En **Silent Möbius**, *Nami Yamigumo* es la heredera de una familia milenaria, siempre al cuidado de la tierra del Sol Naciente, que hoy se encuentra enrolada en la AMP para tener éxito donde su padre fracasó. En **Mai, la Chica con Poderes**, *Mai Kuju* es en realidad *Lady Mai*, hija de *Lady Maki*, hija de... una adolescente japonesa que no sabe que tiene el poder de mover montañas, poder que pasa de generación en generación en el más absoluto secreto hasta que una organización criminal decide emplearlo para sus propios fines. Casi, casi, podríamos meter en este mismo grupo a *Motoko Aoyama*, de **Love Hina**: o en su familia no hay hijos, o su habilidad casi sobrenatural con la espada es cosa de chicas, ya que es su hermana mayor es la que le transmite de algún modo la sabiduría de la espada (o sea, el "ken-do"). Por fin, en **KOR**, los tres hermanos *Kasuga* tienen poderes 'especiales' pero son *Manami* y *Kurumi* las que los dominan a la perfección, a pesar de ser más jóvenes que *Kyosuke*..

Claro que *Madoka* no necesita ningún poder 'especial' para dominar a *Kyosuke*, pero es que ni siquiera ella es perfecta, ni falta que le hace. Que *Madoka Ayukawa* esté con vosotr@s.

Manuel "Kimagure" Ortega
(A.k.a. Curro)

MELODÍAS ANIMADAS DE AYER Y HOY

Si no me equivoco mucho, cuando aparezcan estas líneas ya habrá salido a la venta el CD "Minami Music Vol.1" (en caso contrario, disimulad y pasad la página). Como ya sabréis, en este disco se recopilan muchas de las sintonías originales de lo que alguna gente dio en llamar "la edad dorada del anime en España"(con perdón). Me refiero a cuando, a causa de la aparición de las cadenas privadas de televisión, se multiplicó la emisión de series de anime.

Ahora nos puede parecer raro, pero en aquellos tiempos, todas las sintonías (canciones de apertura y cierre) estaban en español. De hecho, ni siquiera eran traducciones, sino canciones nuevas hechas a propósito para cada serie. Si os preguntáis a qué se debe, os lo explico ahora mismo -aunque, claro, lo explicaría aunque no me lo preguntarais-

ORÍGENES SECRETOS

La inmensa mayoría de los animes que nos llegaron venían de otros países "occidentales" como Italia, Francia o incluso México. Allí se tomó la decisión de hacer nuevas cabeceras y cierres para los animes. De ese modo, cuando llegaban aquí, no quedaba más remedio que volver a traducirlas... a no ser que se quisiera tener un anime japonés, doblado al español con apertura en francés, por poner un ejemplo del máximo desquiciamiento.

NIÑOS DEL ROCK AND ROLL

Puede que esto parezca un poco chapucero visto ahora, pero no os imagináis la sorpresa que fue ver todas esas series en nuestras televisiones. Y encima con unas canciones que podíamos entender. Y hasta tararear, e incluso cantar. Supongo que si no lo habéis vivido, no puede llegar a entenderse. Pero por eso se ha sacado este CD, para que hasta quienes leéis estas líneas podáis llegar a saber lo que sentimos nosotros... o al menos lo que escuchamos.

TODO ESTO ES LA MÚSICA

Que fueran peores o mejores ya es algo muy distinto. De hecho, las mayores críticas que se le hacen es que siempre las cantaba la misma persona y que la calidad de las letras no era muy brillante, por decirlo de alguna manera. Lo de la única cantante no lo voy a discutir porque es bastante cierto. (Inciso: en mi poco modesta opinión, a esa chica se le debe un homenaje, un reconocimiento, o al menos un café por parte de los otakus/aficionados al manganime españoles. Pero claro, se prefiere al pintamonas que hizo los fondos del episodio 57 de **Sailor Moon** que a quien le dio voz a todas los animes de nuestros recuerdos...). Qué queréis, me temo que aquí no está muy extendida la idea de que los grupos de moda interpreten las canciones de unos "dibujos japoneses"; primero porque sería demasiado caro y segundo, porque a lo peor no les apetecía.

ENVIANDO MENSAJE

Respecto a la calidad de las letras. Bien, estoy dispuesto a reconocer que no eran gran cosa ("Oliver, Benji, los magos del balón"...), pero a cambio de que reconozcamos lo difícil que es hacer una canción cuya letra hable sobre la serie sin caer en el ridículo. Lo gracioso es que a pesar de todo, hay canciones de éstas que tienen más mensaje que las últimas canciones del verano... [incluiría las de Op*r*c**n Tr**nf*, pero no quiero meterme en líos]

MÁS VALE MALO CONOCIDO QUE BUENO POR CONOCER

En realidad, si le echamos un vistazo a los animes, más específicamente a sus canciones de apertura y de cierre. Si nos fijamos -y sabemos japonés- nos daremos cuenta de que sus letras no tienen casi absolutamente nada que ver (excepciones hay, por supuesto) con la serie a la que dan paso o cierran. Por poner un ejemplo, ¿qué relación hay entre el "*It's gonna rain!*" de **Rurô ni Kenshin** (**El guerrero samurai**) y las aventuras de *Kenshin* y compañía? ¿Y entre "*Butterfly*" y **Digimon**?, ¿"*Kokoro bosôina*" y **Lum, la chica invasora** (**Urusei Yatsura**)? Ups, este caso no, dejadlo. En caso de referirnos a la inteligencia o no de las letras... no creo que "*Egao ni aitai*" (**La familia crece-Marmalade Boy**) tuviera mucho mensaje, la verdad.

CONCLUSIONES: SÍ O NO

Puede que lo que estoy contando le suene a la gente a "batallitas", puesto que ahora, con la emisión en dual, los DVDs, las productoras de vídeo y demás inventos, nos llegan la mayoría de las canciones originales japonesas. Sin embargo, la producción de versiones "nacionales" no ha desaparecido ni mucho menos, precisamente. Si no me equivoco, la canción catalana de **Shin-chan** es todo un éxito. Y si no fuera porque no me gusta apostar ni conmigo mismo, me jugaría mi sueldo a que muchos de los catalanes que vibran diciendo "trompa, trompa" (**Shin-chan**), pensarán que algo como "Vacaciones de verano, nunca las olvidarás" (**Vacaciones de verano-Miyuki**), es ridículo. Vivir para ver, que dijo el otro.

Jaime Ortega

P.D: Si os aburrís un día, os animo a buscar tres cosas relacionadas con este tema que seguro que os distraen, a saber: A) el nombre de un anime japonés, doblado al español con apertura en francés. B) Dos o más animes en los que se respetasen aperturas y/o cierres originales C) Uno o más animes de los aparecidos en Telecinco cuyos aperturas / cierres en español NO aparecieran en los discos de Campeones, etc. Para que veáis que soy generoso, me comprometo a sacar aquí a quienes acierten todas (o al menos más de una pregunta). ¿Qué mayor aliciente puede haber que ver tu nombre publicado en **Minami**, la revista que más vende? (Pregunta retórica, advierto).

P.D2: Puede que parezca un publirreportaje, pero no lo es. Más que nada porque los publirreportajes se pagan y aquí, lo que es pagar... Además, si no hablamos aquí de un disco con nuestro nombre, ¿dónde lo harán, en la J*n*?



Bueno, parece que la sección sí que os interesa, pues ante el aviso de cierre nos habéis inundado de colaboraciones. Eso está bien, porque vuestra opinión es muy importante y hubiera sido una lástima que la sección donde podéis expresarla libremente hubiera tenido que cerrar por falta de interés o simple dejadez.

RELEVO GENERACIONAL. ¿QUEDA ALGÚN LEGADO?

Hablaba hace unos días con un amigo -en el modesto pero bien intencionado ExpoManga- a quien ya conocéis en Minami sobre el cambio generacional que prácticamente ha ocurrido ya entre el público aficionado al manga. El tema surgió porque al parecer *Lázaro* hizo algún comentario sobre *Jorge Riera* y, evidentemente, casi nadie sabía quién era.

Por diversas razones algunos nos hemos ido alejando del bullicio de este mundillo. Por cansancio, por falta de tiempo, por simple evolución. El caso es que en un momento dado surgen otros intereses, el trabajo, el matrimonio u otros compromisos, que sopesados contra el jaleo que parece generar cualquier grupo de 'otakus' acaban por echar la balanza hacia el otro lado. En el otro extremo surgen los nuevos aficionados, atraídos por nuevas series o ediciones. Ahora muchos vienen de seguir emisiones en nuevas televisiones. El resultado final es que, queramos o no, hay un salto, una diferencia generacional. Esto no es ningún problema, por supuesto, el posible problema viene cuando nos preguntamos: ¿Qué hemos dejado? ¿Hemos mejorado la situación o todo sigue exactamente igual?

Creo yo que algunas cosas sí que han servido de algo. Me parece que es innegable que el florecimiento de salones, jornadas y asociaciones se debe al esfuerzo de algunas personas -a las que saludo desde aquí, reconociendo su entrega, vosotros sabéis quienes sois- que en algunos casos han conseguido que nuevos socios vayan asumiendo sus cargos y trabajos, y en otros tristemente han quedado sin continuidad. Otro tema importante es el de las publicaciones. Las revistas (¿cuál de ellas, *Lázaro*?) han atraído a gran parte de esa nueva generación y por tanto su influencia hay que considerarla muy importante. Artículos de opinión, información, sugerencias... Sé que aún quedan unos cuantos escribiendo aquí, sin duda los mejores, otros hemos sido sustituidos por nuevos fichajes más interesantes y capaces. El tema de los fanzines me parece que es de los que más ha tendido a desaparecer, y aunque relacionado con esto ha surgido un fuerte movimiento 'faneditorial', en su mayor parte aún se debe a aficionados de los que llevan más tiempo. Un relevo no vendría mal en este campo.

En el aspecto editorial también ha habido importantes cambios. Las editoriales, sobre todo últimamente, parecen haber aprendido mucho. Formatos más estables y ediciones que poco a poco han ido mejorando hasta hoy. Quizá se debe a que por fin hay en ellas personas con un conocimiento más real de lo que es este mercado, al principio desconocido para todos. La situación del mercado ha hecho posible no sólo reediciones de algunas series que se creían perdidas para siempre o una notable mejora en las traducciones y ediciones, sino también la aparición de nuevos jugadores en el panorama editorial, aún aprendiendo a solucionar algunos de los problemas básicos pero, según parece, en el buen camino.

Lo que más dudas me plantea son los cambios que quizá se podrían haber producido en el público general. ¿Siguen siendo 'frikis' o esta nueva generación es algo más inteligente? Pues como en todos sitios, supongo que hay gente para todo y básicamente la cosa sigue muy similar. La diferencia está principalmente en los contenidos. Muchos no han tenido oportunidad de conocer las series de *Adachi* o apenas han llegado a tiempo de saber qué es Ah, mi diosa. Muy pocos recuerdan, porque no tienen esos recuerdos, **KOR** -aunque tampoco se pierden mucho [las puyas, ésas sí que no se pierden nunca]-, y sus experiencias se formarán a partir de otras series y publicaciones. Quizá lo que fue **Dragon Ball** en ciertos aspectos ahora lo sea **Shin Chan**, es natural. Sí que hay un ligero cambio en la aparición de mucho más público femenino. La lástima es que no hayan aparecido al mismo nivel publicaciones para otro público más adulto, salvo contadas excepciones, precisamente para los que formaron esa 'generación anterior' y que ahora tienen unos gustos evolucionados. Claro que siempre los hay que a pesar del paso del tiempo, siguen siendo unos frikis...

Gonzalo

PARECIDOS RAZONABLES

Es sabido por todos que algunas series toman elementos de otras muchas que han tenido un éxito más o menos aceptable antes que ellas.

Pues bien, ojeando el número 25 de esta revista, me fijé en el artículo de Jester el aventurero, y lo que hizo que me fijara en este artículo en particular fue la ilustración de su protagonista, el susodicho Jester. Al principio pensé que era debido a que la imagen era pequeña y que la había mirado de refilón, pero al observarla más detenidamente me di cuenta de que este personaje era clavadito a *Dark Schneider*, el protagonista de **Bastard**!, un magnífico manga de *Kazushi Hagiwara* que recomiendo desde aquí a todo el mundo en general y a los aficionados al género de espada y brujería en particular. Con esto me entró cierta curiosidad y cuál fue mi sorpresa cuando, al leer el artículo y en concreto la parte relacionada con la personalidad de este sujeto, me encontré no sólo conque era el superlativo de *Shin Chan*, *Reena Inverse*, *Tylor* y *Kenshin* sino que, por el hecho de ser así, como estos personajes antes citados pero a lo bestia, era el vivo retrato del protagonista de **Bastard**!: Chulo, pasota, egoísta, que no obedece absolutamente a nadie, capaz de bordearle a quien se le ponga por delante...



Como he dicho más arriba, se puede beber de otras series para crear una historia y unos personajes "originales" (y lo pongo ente comillas porque por el hecho de tomar elementos de otros animes ya no pueden ser del todo originales); pero de ahí a copiar descaradamente el diseño y parte de la personalidad de un personaje que me atrevería a aventurar que es bastante popular va un trecho...

Por ello, no puedo hacer otra cosa que exponer este hecho (que creo que al redactor se le pasó por alto). Sé que no es más que una pataleta y un poco infantil además, pero simplemente es mi opinión y una defensa para una de mis series favoritas.

Un saludo.

Alex Saver

¿PIRATERÍA O NECESIDAD?

Escribo esto y me tomo el tiempo de hacerlo porque hace media hora acabo de leer el articulo de la opinión de Lázaro del número 21 del año 3 de Minami, acerca de los fan sub y en especial de cierto estafador (y estoy totalmente de acuerdo con Lázaro, habría que mandarlo directo al patíbulo por ladrón y por bestia).

Sin embargo no estoy escribiendo por causa del artículo en sí sino para hacer ver a todos los otakus que lean esto que los fansub (que son una bendición) no son ni por equivocación para aprovecharse de ellos, y que si como en el caso de ustedes que viven en España pueden conseguir fácilmente esas cosas no tienen necesidad de estar pasando problemas con sus computadoras para tener algo que de todos modos le llegará por parte de alguna empresa con una mejor calidad. Digo esto por lo siguiente:

-Los fansub regalan cosas que tienen derecho de autor, por lo cual es ilegal ya que no tiene permiso para hacerlo.

-Esto merma los proyectos de dichas empresas para importar películas y series que aunque son novedad ya todo el mundo tiene, y por lo tanto muy pocos lo comprarán.

Aquí en México desafortunadamente la única forma de hacerse con este material es por la piratería, ya que tanto series como películas no se distribuyen legalmente en este país, puesto que como ya lo planteé antes en otro mensaje que les hice llegar las únicas dos televisoras (y una de ellas la que maneja el ingreso de películas de vídeo y actualmente de DVD) sólo emite al aire series que ya han tenido un éxito determinado en la TV por cable y por lo tanto es la que frena el ingreso de todo este material al país.

Es de hacerse notar que en todas las convenciones, expos, salones o mercadillos donde se comercia con anime y manga el 80% de todo lo que allí se vende es PIRATA y de éste el 40% precisamente proveniente de los diversos fansubs que existen.

No estoy tratando de justificar la piratería que nos afecta a todos, pero si les digo que si yo tuviera la posibilidad de adquirir esto por la vía legal, lo haría (y que lo hago cada vez que se presenta la oportunidad, aunque es un golpe mortal a mi bolsillo), así que exhorto a todos los que puedan hacerlo a que lo hagan ya que así alentaran a sus compañías editoriales o de vídeo a importar más anime, ya que a diferencia de ustedes, euros y estadounidenses, los que vivimos en América Latina no podemos ir al videoclub o plaza comercial más cercana a comprar la película "equis" que ya tiempo atrás estuvo en el cine (podría citar mil ejemplos: **La Princesa Mononoke**; **Perfect Blue**; **Akira**; y un largo etcétera.) y lo mismo ha de decirse del manga.

Nota: Podrían proponer a Planeta deAgostini que traiga Manga a México, ya que si aquí nos estamos tragando sus fascículos quincenales de "arme el titanic", fácilmente podrían traer el manga que se edita allá.

Arcángel

ODIO A REI AYANAMI

Lo sé, muchos dirán "¿por qué esa chica odia tanto a *Rei Ayanami*?" La razón es muy simple: todos se fijan en lo guapa que es y todo lo demás pero no se han fijado en que verdaderamente es un clon estúpido y sin cerebro que sólo piensa en obedecer a un tal *Ikari*. ¿Qué gracia tiene eso? Es lo más tonto que he visto en mi vida y no es sólo eso, piensen que *Rei* no tiene carácter alguno y que sólo se limita a subir a un Eva para servir en algo (bueno, ella es más importante que eso, lo reconozco), pero es un ser sin sentido alguno.

Muchos sueñan con encontrar a su *Rei Ayanami*, la chica guapa de ojos rojos, ¿pero realmente se preguntarán qué pasaría si estuvieran con *Rei Ayanami* a su lado? Es cosa de pensar, ¿qué harían con un clon que sólo puede decir con claridad "yo soy yo"?

Ella es un ser insignificante que ni siquiera sabe qué son las lágrimas y sólo es feliz cuando hace algo por *Ikari* (parece una esclava), ella no tiene inteligencia, no tiene sentimientos, y si es que los tiene, ¿de qué le servirían si no sabe demostrarlos? No se comunica y casi ni habla, no tiene alma ni un corazón, es el ser más estúpido que pueda existir... Sinceramente. yo no sé qué le encuentran a *Rei Ayanami*, me parece que he dado suficientes motivos como para odiarla y no quererla, y es que ya estoy harta de que todo chico al que conozco le agrade *Rei Ayanami*. ¿Qué tiene de especial ella? Tal vez... ¿será su manera de comunicarse con las personas? Quién lo sabe, pero si de algo estoy segura es de que ella necesita un curso de comunicaciones porque creo que *Pen Pen* es más comunicativo que ella.

Sería muy difícil encontrar algo positivo en ella, pero debe de tener cosas positivas, es sólo saberlas encontrar aunque sea una tarea muy difícil, pero de seguro los chicos siempre le encuentran la parte positiva a *Rei* (yo diría que no tiene, así como tampoco tiene alma).

Mi desagrado a *Rei* ha pasado a odio por todas aquellas personas que tienen agrado a esa cosa de clon y sin voluntad propia.

Pamela Muñoz (Chile)
Belldandy61@hotmail.com **(Asukita)**

NdL (y creo que, en general, de todos los hombres del mundo): Uhhh... Lamento tener que abrirte los ojos de una forma tan cruda y directa, chica, pero una jovencita guapa que jamás habla y que obedece sumisamente todas tus órdenes no es que tenga cosas positivas, ¡¡es que es la mujer perfecta!!

Buenas. Este mes, en la sección que ofrecemos a los profesionales y empresas del medio (si a los lectores os damos un espacio, ¿por qué no hacer lo mismo con ellos?), tenemos un comunicado de Mangaline en el que se intenta arrojar luz definitivamente a todo el follón que ha habido con el tema de la publicación de Clover (que tantas y tantas Ks ha hecho correr por los foros de internet).

COMUNICADO MANGALINE: CLOVER

A causa de la vorágine de opiniones y dudas que la edición de "CLOVER" de CLAMP ha suscitado en España, nos gustaría ofreceros la información más fidedigna posible, que a nuestro entender es la que proviene directamente de la Editorial implicada, MangaLine Ediciones, y que a buen seguro os llevará a entender un poco mejor este escabroso asunto.

Nuestra empresa ha adquirido los derechos de esta obra para su publicación en España. Sin embargo, nos hemos visto muy perjudicados al distribuirse una edición no-oficial en todas las librerías del país, a pesar de no estar permitido.

No es un simple caso de importación. Cuando llega material de importación a nuestro país se hace de una forma totalmente diferente. Algunas de estas diferencias importantes son:

-Llegan cantidades muy pequeñas, por lo que no influye en la venta del producto en el caso de ser editado (véase el caso de muchos artbooks).

-Todos los consumidores son conscientes de la procedencia del producto, sabiendo que no es oficial para el país.

Lógicamente todo esto NO se ha cumplido con **Clover**. Las cantidades que han llegado han sido bastante altas, ya que muchas tiendas han repuesto el producto, y hasta la fecha lo siguen haciendo. Además, la edición de Ivrea ha sido vendida como una novedad nacional, haciendo creer a los consumidores que era la edición española.

Todo esto repercute en las ventas posteriores de **Clover** por nuestra editorial, haciendo que las ventas disminuyan, e incluso puede llegar a producir pérdidas. Al final, realmente, el perjudicado último es el consumidor. Básicamente por varias razones:

1°.- El precio al que saldrán los tomos de MANGALINE EDICIONES es 6 €.
Dicha edición es idéntica a la japonesa, es decir, incluye la sobrecubierta de papel cebolla, las páginas a color, etc. La edición argentina cuesta casi 9 €...

2°.- Nos ha sido imposible detener la filtración de dichos tomos tanto a nosotros, Mangaline Ed., como a Kodansha (la editorial japonesa propietaria de los derechos originales de la obra). Cosa que evidentemente no pasará con el 2° número ya que estamos sobre aviso. Así que todo aquel que adquiera en su librería el tomo 1 de **Clover** por Ivrea debería saber que le será imposible continuar dicha serie por esa editorial. Lo correcto sería que fueran a la librería donde lo adquirieron y le soliciten al propietario un cambio de esa edición por la nuestra, además de abonarle en otro artículo la diferencia monetaria (*NdL: He hablado con algunos libreros, y el problema es que al parecer la distribuidora no va a admitir devoluciones salvo con las condiciones habituales, es decir, perdiendo el librero dinero*).

3°.-Evidentemente la traducción de la versión de Mangaline está al español.

Desde que tuvimos constancia de esta versión no-oficial iba a ser distribuida en España, nos pusimos manos a la obra para intentar solucionarlo. Decir que los directos responsables de la distribución de este título en formato argentino no ha sido la propia editorial en sí, en este caso Ivrea, sino más bien la distribuidora que se hizo con un gran número de tomos. Así pues nos pusimos en contacto con la comentada distribuidora, haciendo ellos caso omiso de nuestra advertencia, además de darnos un trato absolutamente incorrecto. Al ver que no hicieron caso de nuestras palabras y que los tomos iban a ser distribuidos, como así fue, nos pusimos en contacto con todas las librerías que pudimos mediante mail. Cabe resaltar la respuesta de muchas de ellas dándonos su apoyo e informándonos de que esta versión argentina de **Clover** sería retirada de sus estanterías a la espera de la nuestra.

Pero aquí no acaban los despropósitos de la susodicha distribuidora. Mediante internet, como muchos ya sabréis, algunos aficionados al manga se mantienen informados, a grandes rasgos, de la actualidad de este mundillo mediante los foros de opinión. Pues bien, nosotros intentamos dejar clara la situación, la realidad de las cosas que estaban ocurriendo. Bajo la presión creada por los libreros la distribuidora movió ficha, haciendo uso de un comunicado donde exponían su versión de los hechos, versión que dista bastante de la realidad, incluso afirmando que no nos encontrábamos con los derechos, además de no tener problema alguno con la editorial japonesa, KODANSHA.

Hemos intentado llevar este tema por los mejores cauces, sin que se produjeran conflictos, pero tenemos la obligación de defender algo en lo que hemos trabajado durante largo tiempo para conseguir, como son los derechos de **Clover**, título que desde que nacimos como editorial figuraba en nuestro punto de mira.

Esperamos haberos aclarado más el asunto y que podáis disfrutar de **Clover** en su versión española.

Gracias por el apoyo recibido.

MangaLine Ediciones
www.mangalinecomics.com

*CARACTERÍSTICAS DE LA EDICIÓN CLOVER VOL.1:
-TOMO LUJO 126 PGS., VARIAS A COLOR. COSIDO Y PEGADO, CON SOLAPAS A PAPEL -CEBOLLA Y TINTA METALIZADA.
-PRECIO: 6 €



TOKIO

CRÓNICA DE UN VIAJE FRIKI

6 de Julio: día cultural (¿cultural? ¿Y eso qué es?). *Sharleen* y yo hemos decidido ir a visitar *Kamakura* para ver la vida fuera de *Tokyo* y para que no se diga que somos unos frikis y que hemos ido a Japón sólo a comprar ^_^U.

Kamakura fue capital de Japón hace mucho tiempo. Actualmente no es más que una pequeña ciudad de la costa (muy bonita, todo sea dicho) repleta de tiendas y de templos. Para llegar a *Kamakura* deberéis ir a la estación de *Tokyo* y allí coger la línea *Yokosuka* de JR (*Japan railways*). Os aconsejo que una vez estéis en la estación preguntéis, porque es bastante complicado si no domináis los *kanji*. El trayecto dura aproximadamente una hora y sale por 890 yenes por cabeza. Si no estáis muy cansados y queréis ver un paisaje bonito con muchos templos podéis bajaros una estación antes de *Kamakura* y hacer el resto del camino a pie.

Sin duda la atracción turística más típica de *Kamakura* es la gran estatua de bronce del Gran Buda (*Daibutsu*). Para llegar debéis coger un autobús que sale desde la misma estación de *Kamakura* y que os llevará directo (lo distinguiréis del resto de autobuses porque parece salido de una película de *Disney*, con colorines y campanitas y lucecitas...). Podréis entrar a visitar al Daibustu todos los días de 7 de la mañana a 5'30 de la tarde por el módico precio de 150 yenes y luego podréis pasaros por la tienda de regalos del templo. Es sorprendente ver todo el merchandise que hay sobre el pobre Buda: desde llaveros hasta galletitas pasando por figuritas, abanicos y unos odiosos muñecos al más puro estilo SD; si Buda levantara la cabeza... Os aconsejamos que antes de comprar nada os deis una vuelta por las tiendas de fuera del templo, donde seguramente encontraréis lo mismo bastante más barato (aish, no sabéis lo que duele descubrir que podrías haberte ahorrado casi mil yenes).

De regreso a la estación encontraréis muchos restaurantes bastante bien de precio e incluso un restaurante español llamado "Caro" donde podéis comer tortilla, jamón y esas cosas típicas aunque yo no entraría después de ver el nombre del restaurante ^ ^U. También encontraréis algún que otro templo (*Sharleen* os obliga a que visitéis uno como mínimo, que la entrada no es tan cara y vale la pena). Si queréis visitar *Kamakura* a fondo podéis coger una línea de tren interna destinada principalmente a los turistas que tiene parada en todos lo centros de interés turístico. También podéis ir a la playa si hace buen día o simplemente pasear por la ciudad. ¡Cuidado no os perdáis ya que todas las calles son iguales! (Lo confieso, me perdí -_-).

Para los otakus que crean que no vale la pena acercarse a *Kamakura* ("*qué rollo, templos, cultura...*") diré que casi enfrente de la estación hay una tienda de *Ghibli* donde encontraréis cualquier cosa que busquéis sobre **Tonari no Totoro**, **Kiki's Delivery Service** e incluso algo de **Mononoke Hime**. Un consejo, pensáoslo bien antes de entrar porque si entráis os aseguro que no podréis salir con las manos vacías así que ya podéis ir reservando algo de dinero y si os sobran 20.000 yenes quizá podáis llevaros el ENORME (y cuando digo enorme quiero decir enorrrrme) peluche de *Totoro* del cual *Sharleen* se ha enamorado perdidamente. Si vuestro presupuesto (al igual que el nuestro) es algo más reducido deberéis conformaros con comprar vasos, platos, cajitas de música, tiestos, delantales del *Gato-bus*, calcetines, zapatillas, mochilas, esterillas, juegos de cartas, toallas, pañuelos, muñecajos y un montón de cosas más que no puedo explicar porque me pasaría de los 4.000 caracteres y luego *Lázaro* me regaña. Así que ya sabéis, *Kamakura* es cita obligada para todos los amantes de Ghibli. Lo del Gran Buda es sólo la excusa perfecta para que no os llamen frikis ^_~.

Nos leemos en el próximo y por desgracia último día de nuestro viaje. Os explicaré dónde hacer las últimas compras y cómo meter 200 kilos de peluches, mangas y demás en un bolso de mano XD ¡Hasta el mes que viene! ¡No me falléis!



Ana Cisneros

TOKIO TOKIO TOKIO TOKIO

RAGNAROK ONLINE

Un mercado creciente

Si hay un género dentro de los videojuegos que se cree que va a crecer desmesuradamente en los próximos años, y que ya ha iniciado su boom particular, éste es sin duda el de los juegos online. Juegos en los que, recordemos, nuestro objetivo será competir o interactuar con jugadores de todo el planeta (o áreas más restringidas, según el juego) con tal de llevar a cabo la misión que el juego propone. Como su nombre indica, son juegos que requieren de una conexión a la red (Internet) para funcionar, cuanto más rápida mejor. Y dentro de los juegos online, domina abrumadoramente el mercado los juegos de rol (RPGs), aquellos juegos en los que nos metemos en la piel de un personaje y vivimos aventuras a través de él. Así, y teniendo su máximo exponente en el PC (con los ya clásicos **Ultima Online**, **Asheron's Call** y **Everquest**), en Dremacast (con el magnífico **Phantasy Star Online** o **Quake III**), y próximamente en GameCube, PlayStation 2 y XBox, los juegos online, que aún componen una minoría en nuestro país, ya arrastran un gran número de seguidores en Japón o USA. Y de buen seguro que este número de jugadores aumentará en cuanto salgan los bombazos que se están gestando en algunas de las más importantes compañías del sector.



La eterna batalla entre dioses y hombres

La historia del juego nos sitúa en un periodo mucho después de la guerra entre Humanos, Dioses y Demonios, que acabó con terribles daños para todos ellos. Se trató de una guerra catastrófica para la tierra de Midgar, después de la cual los humanos descansaron en paz durante siglos, siendo vigilados por Dioses y Demonios día tras día. El tiempo pasaba, y esta paz, llamada Paz de Midgard, se iba asentando cada vez más mientras los Humanos empezaban a olvidar la trágica guerra, naciendo generaciones que desconocían por completo los terribles errores del miserable pasado. Y crecían y crecían, convirtiéndose en pretenciosos, ambiciosos e interesados, en la total ignorancia de aquellos hechos del pasado. En ese momento, unos extraños acontecimientos empezaron a romper el equilibrio de la paz, y empezaron a desarrollarse en distintos lugares de Midgard. Un rugido que, según cuentan, estremeció a humanos, dioses y demonios, seguido del repentino asalto de los Animales Salvajes, unido a frecuentes terremotos y continuas mareas, así como la reaparición de los misteriosos Demonios legendarios... Algo estaba ocurriendo, y no parecía nada bueno. A partir de aquí, encarnamos a un joven aventurero, cuya misión será la de investigar y explorar qué está sucediendo.

Ragnarok Online, la nueva experiencia

Pues bien, como ninguna compañía quiere perder el tren de las nuevas tecnologías, y por primera vez basado en una serie de manga desconocida en nuestro país, acaba de aparecer en el mercado americano un curioso MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Gaming), desarrollado por Gravity Corporation (una compañía coreana), para PC. Su nombre, **Ragnarok Online**, y su mayor característica, que será el primero de una larga saga de RPGs Online que la compañía piensa desarrollar. Asimismo, todo el diseño de personajes y escenarios será en estilo completamente anime, resultando en bellísimos paisajes y personajes de estética muy trabajada y agradable.



Seis clases de personajes completamente distintos

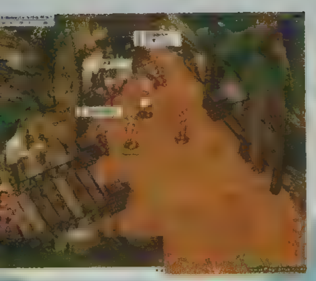
Empezaremos nuestras aventuras en el juego con un personaje del más bajo nivel, esto es, el 1, así que todos están en igualdad de condiciones (en otras palabras, y como se les llama en el juego, como novatos). A partir de ahí, deberemos ir subiendo de nivel a medida que vayamos avanzando (ganando nuevas habilidades con cada nivel), como en todo juego de rol que se precie, pero con la particularidad que hasta alcanzar el nivel 9 no podremos acceder a la elección del oficio o personaje que deseemos tener. Categorías, por llamarlo de alguna manera, en las que deberemos escoger entre hombre y mujer, y entre las que se incluyen los siguientes:

- **Arquero**: como su nombre indica, aquellos que dominan y basan su principal ataque en el arco. Los más rápidos.

- **Espadachín**: los reyes de la espada. Son los más fuertes.

- **Mago**: dominan a la perfección diferentes tipos de hechizos, mucho más complejos y efectivos que los comunes. Sin duda, los más sabios.

- **Comerciante**: aunque poseen destreza en el combate, su mayor cualidad está en el intercambio de objetos y mercancías.











- **Ladrón**: su principal característica está en su habilidad por hurtar lo que deseen de entre los jugadores o habitantes de Midgar. Un oficio desleal pero bastante frecuente y, para qué engañarnos, efectivo. La agilidad será su mayor baza.

- **Ayudantes**: son aquellos que, para ganar experiencia, prestan su ayuda a otros jugadores, ya sea a través de realizar trabajos, acciones, etc. Los hay controlados por humanos, y también bots (controlados por el juego), que estarán dispuestos a ayudarnos si se lo pedimos.

-Apartado gráfico original y precioso

A cualquier jugador habitual de RPGs (online u offline) le resultará familiar el aspecto gráfico de este **Ragnarok Online**, aunque la verdad es que, al ser examinado, se aleja bastante del resto. Así, mientras en muchos juegos se optaba por las completas 3D, o por los escenarios en 2D (renderizados) con los personajes en 3D (superpuestos encima), en este caso será completamente al revés: tendremos personajes dibujados en 2D que deambulan por paisajes construidos en tres dimensiones, aunque la vista isométrica (esto es, un poco "desde arriba") se mantiene. Esto, que al principio puede resultar algo confuso, al ver imágenes, y sobre todo después de observar el juego en movimiento, se convierte en un fantástico *engine* gráfico. Estando los personajes excelentemente introducidos en los escenarios, y moviéndose con total fluidez a través de ellos, podemos afirmar que los gráficos de **Ragnarok Online** no van a decepcionar a nadie, pues mezclan calidad y belleza gráfica con unos requisitos de sistema bastante bajos. *Chapeau* para Gravity Corp. en este apartado.

Una concepción de juego... distinta

Si en todo RPG, ya sea online o no, tenemos unos objetivos marcados que debemos cumplir, con o sin la ayuda de compañeros, en éste de nuevo será distinto. No tendremos ninguna tarea que nos vemos obligados a hacer, sino que podemos hacer lo que deseemos. Si quisiéramos recorrer los escenarios sin realizar ninguna acción, podríamos. Pero la gracia del juego recae en la aventura, y en nuestra interacción con los otros jugadores, con los que podremos chatear, aliarnos, y hasta intercambiar archivos o jugar una partida de cartas en casa de alguien.

Con infinidad de armas y equipamientos, multitud de temibles monstruos que nos harán la vida imposible, y miles de usuarios jugando al mismo tiempo por alguna de sus diversas ciudades, parece que el juego nunca tendrá lugar para el aburrimiento. Acción a raudales (peleas en turnos aunque nada pesadas), intensas aventuras, y la posibilidad de jugar con mucha gente de alrededor del planeta son las principales cualidades de este juego online que promete diversión al máximo.



Sin fecha para Europa, pero ya en USA y Japón

Se cuentan en miles los jugadores japoneses y americanos que disfrutan ya de las excelencias de este juego de Gravity Corp.; juego que, como muchas maravillas concebidas en Japón (aunque esta vez se trate de Corea) probablemente nunca llegue a Europa. Aunque lo cierto es que el hecho de que haya llegado a Estados Unidos supone algo más de esperanza para los jugadores online del viejo continente. Pero siendo sinceros, y teniendo en cuenta el poco tirón que estos juegos (en parte debido a las precarias conexiones a la red de las que disponemos) tienen a este lado del Atlántico, y especialmente en España, hace realmente difícil la llegada del juego. Ha habido ya expansiones de **Everquest** y **Ultima Online** editadas comercialmente aquí, por lo que no se pueden cerrar del todo las puertas a una futura llegada, pero se trata de juegos con mucho más renombre, y con un cierto éxito asegurado. Al contrario que, por desgracia, **Ragnarok Online**.

De momento, podéis descargaros la beta que encontraréis en la página oficial del juego (*www.ragnarokonline.com*) y disfrutar **gratuitamente** de este precioso, bien diseñado y realmente adictivo juego de rol. Y empezad a cruzar los dedos a ver si hay suerte y algún día lo editan por aquí.

Aleix Ibars

Requisitos del sistema

S.O.: Windows 95/98/ME/2000/XP
CPU: Pentium II -400 o superior.
Sonido: Compatible con Direct Sound/Soporta efectos 3D de sonido

Otros: Direct X 8.0.
Tarjeta gráfica: AGP 2x.

Memoria de vídeo: 8mb mínimo.

Compatible con tarjetas 3D



ORIENT EXPRESS SUNDAY JUMP

Un programa de radio muy especial para otakus normales y corrientes

¡VAMOS ALLÁ!

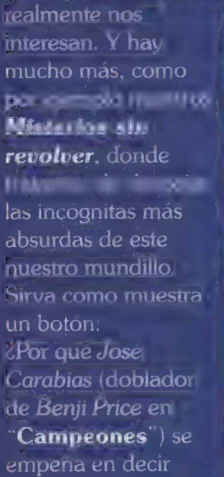
Esto es lo que yo me dije una noche de primavera del año 1994 cuando un amigo y yo comentábamos la posibilidad de hacer una revistilla de fotocopias grapadas con todo lo que nos gustaba del panorama manganimero del momento, dentro de lo poco que había (aunque eran buenos tiempos y España se encontraba en pleno boom de series de TV niponas y de manga, la verdad sea dicha). Así que nos pusimos manos a la obra y acabamos distribuyendo lo menos veinte ejemplares en dos de las principales librerías especializadas de Madrid. Esto y algo (pero no mucho) más, aderezado con el lenguaje más callejero a la par que rural era "C.O.P.O.M. Jump". Cómic Oriental Para Otakus Madrileños. Eso significaban las siglas. Lo de "Jump" era por el semanario de manga Shonen Jump, como un homenaje o algo así.

He aquí el verdadero origen del programa de radio que empezara a emitirse mucho después, en el último trimestre del año 2001, a través de las ondas de la frecuencia modulada en una modesta radio municipal de una sin embargo adinerada localidad madrileña (joder, qué bien me ha quedado). Y así llega hoy a tus manos gracias al CD de la revista Minami, y para todo el país (y algún otro de habla latina)... Con todos ustedes... ¡¡*¿David Bustamante*?!! No. **¡¡ORIENT EXPRESS SUNDAY JUMP!!**

YA, CLARO, ¿PERO QUÉ ES ESTO EXACTAMENTE?

Bueno, me alegra que os estéis haciendo esta pregunta en este preciso instante (o igual no, en sus manos lo dejo, cuatro pipas son). **OrEx** es un programa de radio semanal con muchas noticias, algunas de ellas verdaderamente exclusivas ya que se actualizan también semanalmente, siendo así el primer medio de comunicación en anunciar todos los lanzamientos Manganime, bien sean impresos, en VHS, DVD, videojuego, CD o lo que os salga... al mercado, quería decir. También tenemos nuestro ***Rincón Mokkori*** (que significa [illegible] derivados destinados a que nos toquemos los nipones.

[illegible]



realmente nos interesan. Y hay mucho más, como [illegible] ***revolver***, donde [illegible] las incógnitas más absurdas de este nuestro mundillo. Sirva como muestra un botón: ¿Por qué *José Carabias* (doblador de *Benji Price* en "**Campeones**") se empeña en decir cosas en los episodios como que va a ser el pichichi de la liga alemana cuando él, que lleva un huevo de tiempo (y la yema del otro) doblando a *Benji*, debería decirle al coordinador de doblaje ¡¡que *Benji* es portero!! Pero lejos de hacer esto, en otro episodio le dice a *Alan* (el portero suplente de la selección japonesa) que cuenta con él para...¡¡marcar el gol de la victoria, nada más y nada menos!! En fin, misterios, *Bustamente*... También te enterarás de cosas como que el susodicho *Carabias* es en realidad... ¡¡el papá de *Juan de Dios*!! Sí, sí, el personaje de Cruz y Raya. En fin...

Y también tenemos concursos, entrevistas, reportajes sobre asociaciones, librerías especializadas, y todo lo que nos preguntes sobre cualquiera de estos temas y lo que se te ocurra a través nuestro servicio de ***mensajes cortos para móviles: 630 81 29 32***.

Y lo más importante del programa: su música. Tú decides lo que subirá en nuestras dos listas, que son el ***Top 10 Anime*** y el ***J-Chart 5***. Puedes votar a vía mensajito al móvil o a la dirección de e-mail que es esta: *rkrorient@telepolis.com*

Así, y dejando tus datos, puedes votar por tus canciones preferidas, dedicarlas a alguien especial que esté incluso en la otra punta del país y que sabes que compra Minami... y encima entrar en el sorteo del compacto del programa con los 15 temas que tú elijas de nuestras dos listas, con una portada única que dibujaré especialmente para ti.

Y me dejo la sección de ***Cine de Hong Kong***, las traducciones de las canciones, el karaoke y las opiniones en directo (sí, sí, las tuyas también), las actividades del programa, concurso de dibujo para aparecer en nuestra publicidad impresa, taller de radio, los entrenamientos para ***Operación Friki*** (antes ***Triunfotaku***) en nuestra "academia" y posterior envío de la maqueta a la casa de discos (esto último si vives o te acercas por Madrid).

Tenemos muchas más ideas para este año, más las que tú nos hagas llegar. Nuestra dirección postal es:

RKR RADIO Programa Orient Express
CTRA. de La Coruña KM.20700
28230-Las Rozas (MADRID)

Y ahora, hala, a escuchar el programa en tu PC a la hora que quieras y el día que te apetezca. Ojalá que os guste MUCHO nuestro programa y os podáis partir el pecho de reíros con nuestras idas de olla. Yoroshiku onegai shimazu!! (O sea que encantado)



Miguel Ángel Melantuche

Locutor y director de ***Orient Express Sunday Jump***



El concurso para los jóvenes valores del j-pop

Hola, Hola...

En la estela del exitazo de "Gran Hermanotaku", las mentes pensantes hemos decidido volcarnos en su secuela, "Operación Friki" (sí, le hemos cambiado el nombre, por muchos motivos, tanto frikis como no frikis).

¿Tienes buena voz? ¿Todo el mundo dice que entonas clavadito a Megumi Harashibara el opening de Evangelion? ¿Tus amigos te comparan con Nanase Aikawa o Hikaru Utada? ¿Tú y tus amigas queréis ser las nuevas Morning Musume? Pues bien, Minami y Orange Music estan coordinando este concurso para que tus sueños se hagan realidad.

¿Cómo?, muy fácil, grábate una maqueta (grabación [illegible] con un par de fotos, tus datos, tu nombre artístico si quieres (está claro que si te llamas Rogelia del Puñonrostro, puedes rebautizarte como Eriko Tamura, si quieres), aunque preferimos nombres de la tierra. Si nos mandas vídeos de tus entrenamientos, no dudaremos en hacerlos publicos para que los lectores os conozcan mejor. Y no olvidéis unas líneas hablándonos de vosotros, vuestros gustos y tal, pues mes a mes publicaremos las fich[illegible] de los concursantes.

El jurado de Operación [illegible] grabaciones mes a mes [illegible] periodo para que ap[illegible] CD [illegible] página ad-hoc en la [illegible] participantes, lo m[illegible] de sus datos. ¿[illegible] unas [illegible] Minami, enc[illegible] el CD las [illegible] [illegible] vuestra labor [illegible]

En el número de septiembre haremos una selección definitiva e incluiremos los doce finalistas a los que podréis votar a lo largo del mes. Cerraremos las votaciones quince dias antes del Salón del Manga de Barcelona, y las votaciones de los lectores serán determinantes en la decisión final del Jurado que elegirá los seis finalistas que actuarán ante el publico que, como suele ser habitual, llenará La Farga de L'Hospitalet. De esos seis finalistas, saldrán los tres ganadores: Mejor Vocalista Masculino, Mejor Vocalista Femenina y Mejor Grupo Vocal, que además de actuar ante semejante público obtendrá como premio la posibilidad de ver editada una grabación con su voz en la compañía discográfica Orange Music además de ir al programa Misión Tokyo y probablemente muchas otras cosas, pues nuestros telefonos no dejan de sonar ya que todos quieren formar parte de algo tan grande.

Estas son las condiciones de nuestro gran concurso musical:

1.- Podrán participar todos los lectores de Minami que quieran, tanto de forma particular como colectiva en formato de grupo. Deberán enviarnos una cinta o CD-R conteniendo al menos dos canciones: una libre, elegida a su gusto, y una obligatoria, seleccionada de los temas incluidos en el disco "Minami Music", ya a la venta en las tiendas de discos y librerías especializadas.

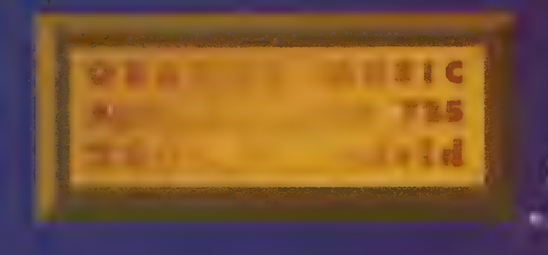
2.- Minami incluirá versiones karaoke de algunos de los temas de este disco para facilitaros el trabajo. La canción libre por su parte podrá ser cantada utilizando un fondo MIDI, [illegible] la grabación original o con instrumentos, y [illegible]da a las melodías de manganime. No obstante, la [illegible]ón podrá admitir arbitrariamente versiones de j-[illegible] calidad, la imagen de los interpretes, etc.

3.- [illegible] interpretación en español en lugar de [illegible] que estamos hablando de un concurso con el fin [illegible] los mejores cantantes [illegible] realizar una grabación profesional con ellos.

4.- Deberéis remitirnos el audio, dos fotos, vuestros datos personales, nombre artístico (si tenéis) [illegible] canciones interpretadas junto con el cupón que aparece en la revista. Al cierre de cada numero el Jurado seleccionará las mejores para ser incluidas en Minami y que los lectores elijan sus favoritas.

5.- En el número de septiembre se incluirán los doce finalistas a los que se podrá votar hasta quince días antes del Salón del Manga de Barcelona, donde se darán a conocer los ganadores, como se ha dicho más arriba.

Así que ya podéis enviarnos vuestras maquetas, y si sois de Albacete o cercanías (Madrid, Valencia...) muy atentos porque quizá cuando menos te lo esperes en tu tienda habitual haya una gala y recogida especial en mano de material (estamos hablando con diversas tiendas, y ya tenemos audiciones concertadas en Albacete y Madrid). Lo dicho, podéis enviar vuestras canciones (y todos los datos requeridos) a:



GRAN HERMANOTAKU

MES 5: CHICAS MALAS EN LIBERTAD

Hola, soy Pakouji Milá. Bienvenidos a Gran Hermanotaku, bienvenidos a la vida otaku en directo. Nos encontramos en el ecuador del concurso. Actualmente son seis (la mitad de los que empezaron) los participantes que quedan como habitantes de la casa más famosa del manganime en España. Touya, Hitomi, Conan, Misato, Vegeta y Sanosuke... ¿Quiénes serán los tres finalistas del concurso? ¡Lo sabremos al término del programa de este mes!

Los seis juegan al parchís (Paruchisu en la versión original) en el salón de la casa...
Vegeta: ¡¡¡Y ahora te mato y me cuento 20!!! Jajaja. ¡Eres un perdedor, Sanosuke!
Sanosuke: Jo, este tío lo vive...
Vegeta: ¿Qué insinúas, perdedor? Jujuju.
Misato (bebiendo cerveza): ¿Ahora os vais a pelear por una tontería de juego? ¡Yo me voy a tomar el solecito!
Touya: Aiiis, tía, pues si tú no quieres jugar te vas a fregar los platos... ¡No haces nada en la casa!
Misato: Mira, marica, a una sargento no se levanta la voz, ¿vale?
Conan: Qué dos locas. Y eso que se supone que yo soy el crío. En fin...
Hitomi: Yo de loca a loca y tiro porque me toca...
Conan: Pitonisa Hitomi. ¡Este no es el juego de la... ¿loca?! Bueno, da igual...

Hitomi en el confesionario...
Pakouji: Hitomi, ¿qué te pasa?, ¿por qué lloras?
Hitomi: Es que... snif... Pues eso, que echo de menos a los concursantes expulsados. Sobre todo a Zel. Me gustaba mucho, ¿sabes? Su magia era auténtica, me gustaba su sonrisa, su forma de ser, su sabiduría, su modo de tratarme, su piel... ¡Era el mejor! Snif. Ahora cuando veo al Señor Roca me acuerdo mucho de Zel. Añoro quitarle los granos con las tenazas... o levantarle piedras de su piel y que saliesen escorpiones asustados de allí. Snif. Era todo tan mono él. Por no hablar de su pene, que se le ponía TAN duro... (por razones evidentes, Minami TV censura a partir de aquí la declaración de amor de Hitomi).

Touya sale del armario...
Hitomi: Touya, ¿dónde estás?
Touya: Estoy en el armario, ¡¿qué pasa?!
Hitomi: Venga sal ya de ahí o llamo a "contró", ¿entiendes?
Touya: ¡Pues claro que entiendo, tonta! Pero que no salgo tía, jo tía, es que me parece súper fuerte que lleves toda la mañana esperando que salga, tía... No es tan fácil salir de aquí, nena... ¡Tú no lo comprendes! Es que... ¡La puerta se ha atascado! Te lo juro por Mónica Naranjo. Aiiiiis... ¡coño, qué golpe me he dado en la cabeza!
Conan (engancha sus tirantes en una de las puertas): Espera Hitomi, que con esto lo sacamos en un pis-pas...
Vegeta: Niño espérate que ya saco yo al mariposa éste del armario.

Vegeta le mete una patada a la puerta y se carga todo el mueble. El saiyano coge del pechete a Touya y lo saca a arrastras del armario.
Touya: Nene, ¡que me dejes! ¡Que no! ¡Que no salgo porque no me da la gana!

Misato coge una borrachera de escándalo...
Conan: ¿Dónde se habrá metido Misato? Ya ni se preocupa de darme la papilla. Mmm... parece que está en el baño... ¡Misa...! ¡¿Qué haces vomitándole en la boca al señor Roca?!
Misato: Guaggg, buaag, uagg...
Sr. Roca: Hijo mío, ¡ayúdame! ¡Me está atascando! ¡No resisto más!
Conan (tirando de Misato): Misato, por favor, ¡para! ¡Vas a ahogar al señor Roca! ¡Ah, ya sé!



Conan utiliza su "reloj-lanza-anestesia" para dormir a Misato...
Conan (tirando de la cadena): Bueno, Sr. Roca, ya puede usted estar tranquilo. Todo acabó.
Sr. Roca: Gracias niño, te perdonaré las veces que te me has meado en la taza. Jejeje.
Conan ("arrascándose" la espalda): Jajajaja.

Hitomi habla con su amigo Touya, tirados en los "sofanes"...
Hitomi: Oye, Touya, y tú... ¿para qué concursas? ¿Cuál es tu motivación?
Touya: Ais, guapa, pues nada, que quiero conseguir dinero para montar un portal en internet. Se llamará "Mari.com". Lo llevaremos con una sociedad anónima formada entre Takuto y Koji de ZetsuAi, mi noviete Yukito y yo.
Hitomi: ¡Anda! ¡Qué auténtico! Te voy a poner una vela verde esperanza para que tu negocio prospere. Jeje. Pues yo quiero montar una línea 906 de videntes, ¡en "er vivo" y en "er directo"!

Misato hace la colada...
Misato: Jo, qué de ropa sucia. Coño, ¿esto qué es? ¡Los calzoncillos de Vegeta! Jajajaja. ¡Qué auténticos son! Joder, ¡qué asco! ¡Si es que mi Veggie no se cambia nunca de ropa! Puagg.
Misato, ante el espanto de lo que ve, tira los calzoncillos hacia arriba y se quedan pegados en el techo.

Con motivo del mundial de fútbol, nuestros concursantes tendrán que superar la prueba de este mes. Consiste en conseguir meter un gol a un equipo formado únicamente por Óliver Atom, es decir, seis contra uno. Conan está encantado con la prueba... ¡al fin podrá conocer al ídolo de su infancia! Se han pasado entrenando toda la semana hasta que por fin llega el día de la prueba. Pero, tras mucho esfuerzo y quilométricas carreras por un estadio que más parecía una pradera que no un campo de fútbol, no consiguen ni siquiera quitarle el balón al antiguo capitán del New Team (lógico, lo lleva



pegado a los pies), con lo cual se quedaron prácticamente sin comida...

Sanosuke abre la nevera...
Sanosuke: Jobar, no hay "nada de ná", ni mucho ni poco. Puff, ¡qué hambre! Este Vegeta siempre acaba con toda la comida de la casa.
P-Chan: Oing, oing.
Sanosuke: Mmm... El cerdito éste no para de perseguirme. La verdad es que está bastante apetecible... Y ahora que no me ve nadie...

Sanosuke saca su zanbato y persigue a P-Chan, que sale despavorido por toda la casa.

Vegeta se mira al espejo, se está quedando calvo...
Misato: Amorcito, ¡tienes más entradas que los conciertos de Operación Triunfo!
Vegeta: Pues, esto... Sí, es verdad... ¡Pero dejad de tocarme el pelo!
Hitomi: A ver que te mire yo bien. Yo creo que esto es causa de una maldición. Espera que te preparo un brebaje con cuantas hierbas "pa" que te las pongas en la cabeza y te vuelva a salir pelo.
Touya: Jo, tías, es que es muy fuerte. ¡En esta casa no nos dejan ni espuma fijadora, ni tintes, ni secador! Jo, aiiis, es que así no vamos a salir monos en la tele. ¡Vamos a tener el aspecto de unos frikis de salón! ¡Mira qué pelo tengo! Jo tía, ¡es que sin secador! Aiiis, Yukito, cari... ¡tenías que haber entrado tú en la casa!
Vegeta: ¡Zorras! ¡Dejad de tocarme el pelo yaaaa!
Touya: Aiis, ¡ordinario!

Mientras tanto P-Chan espera en la puerta de la ducha intentando colarse y ponerse en contacto con el agua caliente, pero por más que lo intenta no lo consigue. Por su parte, Conan está pensando asesinar a alguien con el fin de acabar con el aburrimiento.

Y ahora ya en plató nos disponemos a decir los tres expulsados de este mes...

Yukito (desde las gradas de plató): ¡Espera Pakouji! Antes quiero dedicarle a Touya una canción muy bonita que le he compuesto. ¿Puedo?
Pakouji: Bueno, si te empeñas...

Yukito se sube al escenario, empieza la música...
Yukito: Touya, Touyaaa, Touyaaaa, te necesito Touuuuya, como anteeeeees... Touuuyaaaaa.

Minako se lanza a Yukito y le quita el micrófono...
Minako: ¡Quita chiquillo! ¡Que voy yo con mi arte y mi salero! ¡Como los gorilas! Uh, uh, uh, uh.
Yukito: Nenaaaaaa... ¡que me dejes cantar a mi Touya!

Pakouji: Bueno, pues con este dueto inesperado de fondo decimos ya los eliminados de este mes. En primer lugar, Misato... despídete de la peña.
Misato: ¡No puede ser! ¡Ya no tendré cerveza gratis! ¡Ni me acostaré con Vegeta más!
Bulma (desde plató): ¡Pero qué dice esa guarra! ¡Lagarta!
Pakouji: No te preocupes, Misato, porque en segundo lugar sale también expulsado su querido rey de las camas, digo, de los saiyanos... ¡Vegeta!
Vegeta (sale volando): ¡Al fin! ¡Al fin me voy a librar de esta panda de imbéciles! ¡Adiós, gilipollas!
Hitomi (mirando las cartas): Yo creo que Vegeta realmente se ha ido muy afectado y dolido, ¿eh?
Pakouji: Y en tercer lugar, la cosa está muy muy empatada...



pero sale de la casa nuestro queridísimo y aclamado por todos. ¡Touya!
Yukito: ¡Oh no! ¡No puede ser!
Minako: Anda vete con tu novio y déjame cantar a mí... ¡De pata negra, de pata negra! ¡Olé mi coño!

Touya (cogiendo su maleta): Bueno, qué se le va a hacer... ¡Ya voy a volver ver a mi Yukito!
Yukito: Aiiiis, me quiere. Voy a recogerlo volando.

Yukito se transforma en Yue, suelta unas cuantas plumas y sale volando en dirección a la casa de Gran Hermanotaku.

Pues eso, las chicas malas ya están en libertad. Finalizamos el programa de hoy no sin antes invitaros a estar aquí el próximo mes con el último programa de la temporada. Conan, Hitomi y Sanosuke son los tres finalistas de esta edición de Gran Hermanotaku. Ahora, TÚ DECIDES. Enviadnos vuestros votos a **granhermanotaku@yahoo.es** indicando qué concursante queréis que sea el ganador del concurso. ¡Atención! NO a quién queréis eliminar, sino al que queréis que gane. El mes que viene sabremos, ¡por fin!, quién será el ganador. Habrá muchíiiiisimas sorpresas. Y tú... ¿te lo vas a perder?

Pakouji Milá

www.granhermanotaku.com (¡volvemos a tener dominio, por cortesía de PortalJapon.com! ¡Gracias, *Chiisai*!)

Touya (dando saltos): ¡¡Es súper genial!! ¡¡Es súper estupendo!! ¡Nenaaaaa! ¡Que este mes no ha salido mi madre!



LOS ACERTIJOS DE CONAN

El misterio de la ilustradora asesinada en directo

La prestigiosa sala de exposiciones Arc-en-ciel estaba llena a rebosar. Era el día de la gran inauguración de la exposición de originales de Raika Sentou, una de las ilustradoras de más éxito de los últimos años, un evento que incluiría una charla con la autora, que realizaría en directo una ilustración. Ran Mouri había arrastrado a su padre y a Conan después de dejar fuera de combate el archivador. Ellos se estaban aburriendo soberanamente, mientras Ran y Sonoko disfrutaban como crías.

"¡Mira, mira, es el original de la portada de 'Agua de Mayo' de Naoko Koshizuki!" exclamó Sonoko.

"¡Y fíjate en éste!", suspiró Ran. "La portada de 'Diario de un pirata' de Ishiko Iwase. ¡Es precioso!"

"¡Y tanto! ¡Ojalá hubieran chicos tan guapos en la vida real!"

"¡Oh, Sonoko!", le amonestó Ran. "¡Siempre estás pensando en lo mismo!"

"Claro, como tú ya tienes a tu adorado Shinichi..."

"¡No es eso!", gritó Ran, poniéndose colorada. Ninguna de las dos se dio cuenta de que, detrás suyo, Conan se ponía rojo como un tomate. La discusión quedó interrumpida por el anuncio del comienzo de la charla, que sonó a través de los altavoces.

Como por suerte estaban cerca de la puerta de la sala, Ran, Conan y Sonoko consiguieron unos privilegiados asientos en primera fila. El evento empezó sin problemas. Raika Sentou contestó pacientemente las preguntas de los admiradores y luego se trasladó a la mesa de dibujo, donde comenzó a dibujar mientras seguía contestando preguntas. Iba a ser un dibujo con lápices de colores, una de sus técnicas preferidas. Conan observó que se frotaba los ojos un par de veces.

"Me gusta dibujar de todo", contestó mientras pintaba una zona de cielo, "aunque las ilustraciones fantásticas son las que me dan más libertad, son aquellas en que puedo da... aaaaa... agggg...". De repente, Raika Sentou tuvo una fuerte convulsión y se desplomó sobre la mesa de dibujo, con los ojos abiertos y sin vida.

La confusión se apoderó de la sala y Conan corrió inmediatamente hacia la ilustradora. Tenía los ojos inyectados en sangre, con las pupilas muy dilatadas y la piel de alrededor irritada, y los labios se le estaban amoratando.

"Ran, llama a la policía, ¡rápido! ¡Es un asesinato!", gritó.

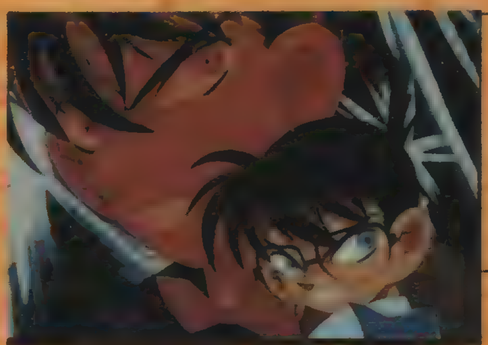
"¿Pero qué estás diciendo, niño?", le preguntó indignada una mujer de mediana edad vestida con un traje de chaqueta azul.

"El niño tiene razón", corroboró Kogoro apareciendo de repente de la nada.

"¿Y usted quién es?", preguntó la señora de mal humor.

"Kogoro Mouri, detective"

"Señor Mouri, soy Yun Yazawa, la directora de esta Sala de Exposiciones", se presentó la mujer, quien claramente había oído



hablar de Kogoro.

"Encantado. ¿Podría ordenar a los guardias de seguridad que no dejen salir a nadie de la sala? El asesino seguramente sigue aquí".

"Por supuesto, señor Mouri". Le hizo una seña a uno de los guardias, quien procedió a cumplir la orden.

Mientras tanto, Conan olisqueó la bebida que Raika había estado tomando.

'Es sólo agua,' pensó, 'y nadie se ha acercado a ella desde que dejó la mesa. Tampoco he visto que nadie la tocara desde que entró. No ha fumado ni ha tomado nada más y no veo ninguna marca. ¿Dónde debe estar el veneno?'.

En ese momento, Kogoro lo pilló y lo apartó de en medio con su falta de delicadeza habitual, por lo que Conan se puso a observar a la gente. Los espectadores habían sido conducidos de vuelta a la sala de la exposición y sólo quedaban en la sala aquéllos que tenían que ver con el acto: una muchacha joven que estaba llorando, una mujer de unos 30 años con expresión dura, un joven que parecía indiferente y el presentador del acto. Conan se acercó a la muchacha.

"¿Te encuentras bien?", le preguntó, ofreciéndole su pañuelo.

"Gracias, pequeño", le contestó ella aceptándolo y enjuagándose las lágrimas con él.

"Soy Conan Edogawa", se presentó sentándose a su lado.

"Yo soy Megumi Asagiri, la ayudante de Raika".

"Parece que usted apreciaba mucho a la señorita Sentou".

"Sí. No llevaba mucho tiempo trabajando para ella, pero nos habíamos hecho am... amigas. A veces parecía un poco arisca, pero era una buena persona. Al menos con la gente que se preocupaba por ella". Conan observó que miraba a la otra mujer con odio.

"¿Quién es esa señora?", preguntó.

"Akino Shouji, la agente de Raika, aunque sanguijuela sería un nombre más adecuado".

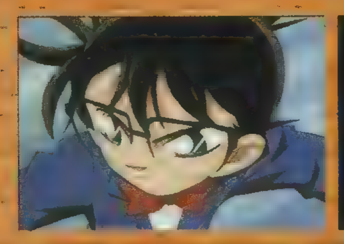
"¿No es una buena agente?".

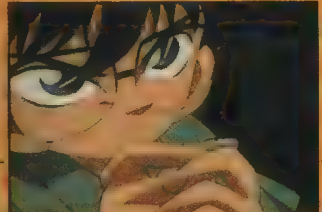
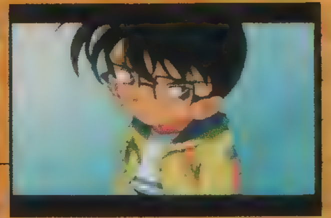
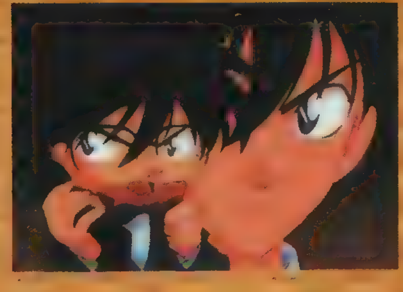
"Raika siempre decía que le debía su carrera aunque se estaba cansando de sus métodos". Megumi bufó. "Es ambiciosa y no duda en aprovecharse de todo y todos, y hacer lo que sea necesario, incluso meterse en la....", Megumi se interrumpió de pronto y sonrió a Conan. "Pero eso no es algo que un niño deba saber."

"No le llenes la cabeza al niño con tus paranoias, Megumi", le espetó el chico joven.

"¡Cómo te atreves!", saltó ella.

"No hagas caso de lo que dice, niño. Soy Tsukasa Kido, el ayudante de la señorita Shouji", se presentó. "La señorita Shouji es muy dura



en su trabajo porque ha de serlo; este mundo es una selva. Megumi es una paranoica, ¡sería capaz de ver dobles intenciones en un bebé!".

"¡Quizá sea porque tengo ojos en la cara y no me ha cegado con sus 'atributos'!".

"¡Ya te gustaría a ti tenerlos!", le espetó Tsukasa. "¡Quizá entonces Raika no habría estado pensando en despacharte!".

"¡Raika jamás me habría despachado!", le gritó Megumi indignada. Por suerte, en ese momento volvieron Ran y Sonoko, acompañadas del inspector Megure y sus policías.

"¡Hombre, Megure, ya era hora de que llegaras!", exclamó Kogoro.

"No todos tenemos tu suerte de estar en el lugar adecuado en el momento preciso", le contestó el inspector con sorna. Kogoro lo ignoró.

Mientras los mayores repasaban lo que él ya sabía, Conan volvió a investigar la escena del crimen. Raika Sentou seguía donde había caído, desplomada en la mesa inclinada de dibujo sobre la ilustración a medio terminar. Aún tenía el lápiz azul fuertemente cogido en la mano derecha y Conan observó que la piel de los dedos estaba irritaba en las zonas donde toca un lápiz al escribir. La caja de los colores estaba en la parte superior derecha de la mesa. Era una caja de metal de 40 colores de calidad de una conocida marca, y los lápices estaban cuidadosamente ordenados y alineados con la marca hacia arriba. Encima de la mesa había también un lápiz, una goma y el vaso de agua que ya había revisado antes.

'Una famosa ilustradora cae muerta envenenada en una sala llena de gente'. Conan resumió para sí. 'El veneno no estaba en la bebida y nadie se acercó a ella. No tiene ninguna marca ni señal excepto la piel de los dedos y de los ojos enrojecida. Su ayudante odia a la agente, sin razón según el ayudante de la misma. Dicha ayudante ha insinuado que Raika pensaba despachar a la agente, pero Tsukasa asegura que era la ayudante la que iba a ser despachada.'.

Volvió a mirar a la gente que quedaba en la sala. Kogoro y el inspector Megure estaban hablando con la señora Yazawa y el presentador; Megumi seguía sentada donde la había dejado, sollozando; Tsukasa intentó hablar con la señora Shouji, quien se lo quitó de encima bruscamente. A pesar de que su expresión seguía siendo imposible de leer, sus ojos brillaban con lágrimas no derramadas.

'¡Claro está!', exclamó Conan para sí. '¡Ya sé quién es el asesino y dónde estaba el veneno!'

¿Y tú, también lo sabes?

Andromeda

SOLUCIÓN

El veneno estaba en los lápices de colores. Raika Sentou lo absorbió por la piel. La asesina fue Megumi Asagiri. Megumi se había enamorado de Raika, pero ésta y Akino eran amantes hacía tiempo. Raika rechazó sus avances y Megumi comenzó a obsesionarse. Cuando Raika le informó de que no renovaría su contrato, Megumi, enamorada hasta la locura, decidió que si no era suya no sería de nadie.

CONCURSO CARTOON NETWORK

¿Te gustaría conseguir uno de los fabulosos lotes de productos de Dexter que Cartoon Network te regala por ser un fiel seguidor de Conan y Minami? Pues nada más fácil, sólo tienes que enviarnos tus propios casos y los mejores obtendrán uno de los lotes y la satisfacción y orgullo de ver su caso publicado en estas mismas páginas (recordad por tanto poner la solución aparte).



Ya sabéis, en cuanto tengáis una idea genial enviádnosla sin falta a:

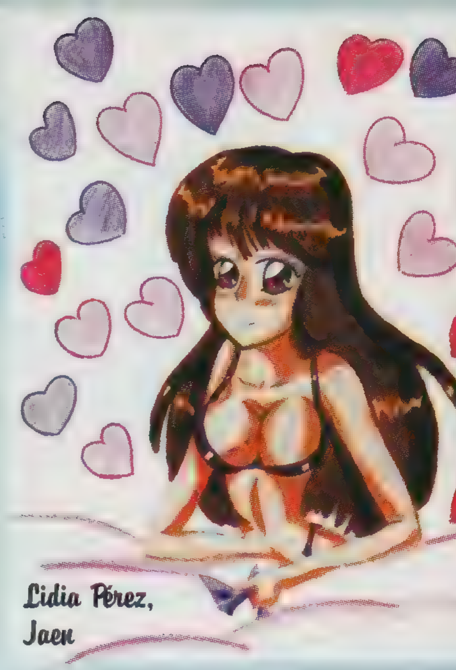
Minami Concurso Conan

Av. Mare de Déu de Monserrat 2
08970 Sant Joan Despí (BCN)



¡Bienvenidos un mes más al mejor correo de la mejor revista! (Aunque no me lo digáis nunca sé que os gusta el correo) XD. Ya empieza a venir el buen tiempo, ¿y qué significa eso? Que ya pronto se acabarán las clases y tendréis tiempo para dibujar, escuchar música, hacer deporte y escribir a Minami mientras unos cuantos desgra... mmm... afortunados estudian para la selectividad e intentan entrar en alguna carrera decente. Aish... Bueno, éste no es el lugar adecuado para discutir el sistema educativo así que... ¡VAMOS A POR LAS CARTAS!

Vanesa G, Alcorcón (Madrid)
Fan acérrima de **Nausicaa** y **Dragon Head** quiere invitar a los otakus a que lean otras cosas aparte de manga y nos recomienda **Dark Minds**, que tiene un cierto aire a **Ghost in the Shell** y **War Lands**, con elfos, orcos, guerreros y muchas cosas más. Vale *Vanesa*, recomendado queda. Sobre las posibilidades de que se vuelva a publicar de nuevo (e íntegro) el manga de **Slayers** te diré que son pocas dado que, como siempre, no vendió demasiado y además está aún bastante reciente. Sí, sí, colecciones del tipo de **Dragon Head** y **Monster** son más probables, ya que parece que se venden bien (crucemos los dedos) y por lo que veo tienen bastante aceptación. ¡Uf! Explicarte el argumento de **X** y **Tokyo Babilon** en tan poco espacio es harto difícil pero lo intentaré: Sobre la primera te diré que trata sobre el regreso de *Kamui*, un chico extraño (y muy guapo), a su antigua ciudad, Tokio. Sus amigos lo recordaban como un crío adorable y ahora, seis años más tarde, resulta ser un adolescente con poderes para cambiar y/o destruir el mundo. Por ello, dos bandos lo persiguen, y *Kamui* debe escoger a qué bando unirse (de su elección derivarán unas consecuencias u otras, entre ellas la muerte de *Kotori*, enamorada de *Kamui* desde el principio de la obra). Así la personalidad del protagonista se desdobla... y todo se vuelve aún más complicado. En cuanto a **Tokyo Babylon**, el prota es un chico descendiente de una famosa familia de brujos, médiums o como quieras llamarlos. *Subaru* decide usar sus poderes para ayudar a los demás y allí está su hermana gemela para ayudarle, entre otras cosas haciendo de celestina entre el chico y un veterinario que resulta provenir de una familia de brujos/médiums asesinos O_o. ¿Liado? Pues ya no te cuento más para dejarte con la intriga. Hago llegar tus ánimos a Glénat y Mangaline para que sigan sacando buenas series y tú sigue escribiendo al correo siempre que te apetezca (snif, eres la primera que me felicita, snif, snif).


Lidia Pérez, Jaen



Fernando García-Torres, Sevilla

Natalia & Nuria Robledo, Barcelona
Estas dos hermanas escriben algo mosqueadas (de buen rollo, claro) porque al parecer nunca publicamos sus dibujos. Bueno, tenéis que saber que yo intento meterlos todos, pero quien al final hace y deshace es el jefe, así que ya sabéis, en el próximo salón podéis estirarle de la... oreja. ¿Tampoco publicamos vuestra dirección? ¡Vaya! Eso es que o se perdió vuestra carta (que a veces pasa) o no disteis con la correera adecuada ^_^U. Hala, ahí va, para que luego os quejéis... Y en cuanto a los dibujos que me mandáis (muy bonitos en general) intentaré que salgan todos. ¿Que cómo podríais mejorarlos? Pues... yo diría que si trabajarais el fondo un poco más ya serían casi perfectos. Además, podéis probar otras técnicas aparte del rotulador: lápices de colores, acuarelas, aguadas... echadle imaginación, ¡se puede pintar hasta con café! En cuanto a vuestro dilema sobre el sexo de *Arina Tanemura* os diré que... efectivamente es una mujer. Ya le pasé vuestra queja a *Lázaro* y hago llegar las felicitaciones a la gente del Granhermanotaku y los casos de **Detective Conan.**

Ana Estébanez Aláiz, León
Esta leonesa de 13 años (¿sólo trece?, vaya, pues dibujas muy bien) escribe asustada por los constantes rumores sobre la retirada del señor *Lázaro Muñoz* del mundillo. A ver, ¡¡calmaos todas!! Que no, que de momento no se va. Pero Minami no durará

eternamente y el jefe se hace mayor (que no viejo) y no estará aquí siempre, máxime ahora que trabaja de profesor, que es lo que desde siempre había querido (*NdL: Es cierto, y curioso, cuando empecé en Minami era estudiante, y ahora soy profesor, chocante, ¿no?*), así que ya sabéis, si tenéis entre 12 y 30 años su teléfono es 607 79... Es broma (*NdL:* ¬_¬). En cualquier caso no os preocupéis, que si *Láz* se fuera, ya se encargaría él de dejar un buen sucesor ^_^. Sobre si hay carátulas para Nokia 3310 con dibujos manga... no que yo sepa, aunque ésta es una buena ocasión para demostrar tus dotes pictóricas y hacerla tú misma. Sería genial (y caro) si la pintaras con spray o una pistola de aire, aunque tampoco estaría mal (y te saldría más económico) con pinturas acrílicas, las que se usan para pintar los muñecajos de los juegos de rol. Si te animas ya nos contarás, ¿eh? Vaya, no eres la única que busca revistas **Ribon** y no las encuentra. Como último recurso puedes pedirlas por correo a alguna tienda especializada de Barcelona como **Continuará**, donde seguro que hay. Ya que sois muchas las que lo pedís, te pongo sus señas: 93 310 43 52 (Fax: 93 310 45 21). Gracias por los halagos (aunque casi todos vayan dirigidos al jefe (*NDL:* ^_^)) y ahí pongo tu dirección para que te escriba mucha mucha gente.

SE BUSCA

[illegible]



Hotaru, Barcelona

Hotaru Leonheart, Barcelona
Una chica a la que le gusta el hentai y el yaoi (muy bien, muy bien) que casi se queda sin su especial Yaoi de Minami.¡Muy mal, *Hotaru*, la próxima vez te quiero delante del quiosco a las 8 de la mañana! Uish, un segundo especial Yaoi es casi imposible por ahora (tú no sabes el trabajito que nos costó convencer al jefe para hacer el primero, aunque todo se andará). Sí, sí, hago llegar tu llamamiento a los señores libreros (aunque dudo que lo lean): TRAED MÁS YAOI Y PONEDLO QUE SE VEA. ¿Así está bien? Y también, cómo no, tu mensaje a cierto empleado de pelo rizado de cierta librería de Barcelona cuyo nombre empieza y acaba con N que, parece ser, se dedica a tocar el trasero a las clientas O_oU. Mando tus saludos a la persona que iba disfrazada de *Vivi* en el pasado salón del Manga, a *Ryoga* y a su amigo "*Vash la estampida*" y a toda la gente que no te dijo que no a una foto en el Salón, a *Zell*, a *Ami* y a todos los frikis y redactores.



Nuria Robledo, Barcelona

Helena Ruiz Martinez, Barcelona
Esta muchacha, que al parecer quedó finalista en el concurso de Joso en el pasado salón del Manga, busca cosas muy extrañas como



hentai de **Doraemon** O_o, me temo que te costará mucho de encontrar, si es que existe. (Antes de nada, hago llegar tus felicitaciones al amigo *Nescafé*, que es quien se encarga de los CDs). Hentai de **Detective Conan** creo que tampoco encontrarás porque le acabo de preguntar al director de la X-Manga (nuestra recién nacida revista hermana (una hermana algo salidilla)) y dice que nada, que lo duda muchísimo, es que pedís unas cosas... XD. De las pelis de **Conan** sé lo mismo que tú, así que habrá que esperar a ver si emiten el anime en otras cadenas más "nacionales". Para bajarte imágenes de todos esos animes lo mejor es que recurras a un buscador de anime, por ejemplo, anipike.com (si alguien sabe de más buscadores de anime que funcionen bien que me lo haga saber). En cuanto a las imágenes de **Trigun**, esperamos que el pasado número de Minami resolviera tu problema. Suerte con tu búsqueda.

Misivas breves:

A Natalia y Nuria Robledo de Barcelona: vuestro manga para el manganami me ha llegado a mí por error (y eso que en sobre pone bien grande MANGANAMI), pero no os preocupéis porque yo se lo haré llegar a *Lázaro* que es quien se ocupa de eso, sólo que puede que tarde más de lo normal es ser publicado (sí, aún más) ^_^U.

A Abel Mayor (Kakuma): gracias por la foto chico, es un cuadro precioso. ¿Oleo? Lástima que no se vea más de cerca ^_^. ¡Por supuesto que puedes mandarnos todas las fotos que quieras!

A Lidia Pérez Moyano de Jaén: gracias por los halagos, se hace lo que se puede ^_^. ¿Quieres ser dibujante profesional? Eso es difícil, ¿eh?, pero si con 11 años dibujas así, con 20 ya ni me lo imagino. Si puedo meto tu dibujo en este correo, y si no en el próximo. ¡No dejes de escribirnos!

Y ahora sí, voy a ir acabando que ya tardo en entregar y no se me ocurre ninguna buena excusa para decírsela al "jefe" (tendré que empezar a pensar ya la del mes que viene...).

En cuanto al tiempo que tardan vuestras cartas en ser publicadas, ya dimos la explicación hace unos pocos números, así que podéis ahorraros lo "mocos", somos conscientes de los retrasos pero se hace lo que se puede. No somos dioses (bueno *Lázaro*, tú sí, venga, para qué ocultarlo (*NdL:* ^_^)). Y si tenéis algo muy muy muy urgente escribid un mail, ¿ok? Por cierto, ¿os habéis fijado en que la mayoría de la gente que escribe son chicas y de Barcelona? ¿Qué pasa en el resto de las provincias? ¡¿Y qué le pasa a los chicos, que no se les ve el pelo?! Escribid, hombre, ¡¡aunque sólo sea para que no os lo tenga que recordar en cada correo!! Nos leemos.

Nana



P.D: Para no perder la costumbre voy a dedicar el correo y esta vez va para *Vanesa* (la de los karaokes), *David* (el que estudia japonés) y no recuerdo quién más, que son unos otakus de Barcelona muy simpáticos que me encontré en el tren y que me trataron muy bien (¡me ofrecieron galletas y todo!). ^_^

CONTACTOS

Ana Estébanez Aláiz (Nicky)
C/Penilla 6
24195 Golpejar de la Sobarriba, León.
Me gusta leer, dibujar, Gals!, Escaflowne, Slayers, Kenshin, Clamp, Wataru Yoshizumi, Sadamoto, de todo un poco. ¡Ah! Y tengo 13 años.

Evelyn Mella
Los Pumas #8360 Villa Florilana
Vic. Mack. Parad.17
Santiago de Chile.

Hotaru Leonheart
C/Antonio Machado 22, 6º 4ª
08042 Barcelona
stampide@hotmail.com
A esta chica tan simpática no sólo le gusta el yaoi y el hentai sino también X, Bastard, Trigun y mucho más.

Isicio David Agea
Avda. Comunidad valenciana 22, Servihotel
4409 Benidorm, Alicante
Le encanta Video Girl Ai y de mayor quiere ser redactor de Minami ^_^.

Javier Jiménez Rodríguez
Av/ Aeropuerto 12, 1º A
14004 Córdoba
Tengo 15 años y mis series preferidas son Ruroni Kenshin, Dragon head, Berserk, Blame... pero no me importan ni los gustos ni la edad.

Manuel Gil Fernández
C/ Dr. Marco Merenciano 4, 11
46025 Valencia
mgil_casa@inicia.es
(Prefiere el correo normal).

Miriam Tortosa
C/ La Libertad 44
03802 Alcoy, Alicante.
Tiene 14 años pero la edad no le importa.

Mohamed Mumuh
Av/ Pontiró 1, 1º 1ª
17253 Mont-ras, Gerona
Prometo contestar todas las cartas que reciba.

Natalia y Nuria Robledo
C/Gran de Sant Andreu 346-348, 5º 2ª
08030 Barcelona.
Tenemos 16 años y nos gustan muchas series. ¡Ah! Y somos gemelas. Prometemos contestar.

Noelia Pérez Valencia
C/ Boters 39
08184 Palau de Plegamans, Barcelona.
Tiene 17 años, le gustan casi todas las series y también promete contestar.

Pilar Miranda Vargas
Av/ de Mijas 21, 3º puerta 14
29640 Fuengirola, Málaga
Tengo 14 años y me gusta Sailor Moon, Card Captor Sakura, I''s, Video Girl Ai y todo lo relacionado con Wataru Yoshizumi.

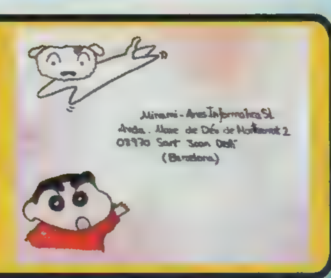
Romina Gaete
Pasaje 2
01078 Villa de los Prados, Puente Alto
Santiago de Chile.

Úrsula Diana Rede Ginori
Valle de Guayangareo #31
Fracc. Morelia 450
58058 Morelia, Michoacán, México

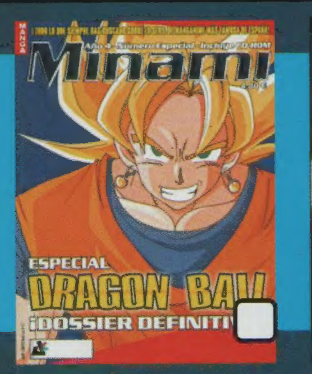
Vanesa García
C/Parque grande 6, 6º D
28924 Alcorcón, Madrid
Tiene casi 18 años y por lo que deduzco le encantan Monster, Dragon Head y Nausicaa.

sndbcn@3xl.net
Nos llamamos **Sandra** y **Cristina** y los mangas y animes que nos gustan son: Card Captor Sakura, Ranma 1/2,Utena, El detective Conan, Dragon Ball, La familia crece y Rurouni Kenshin. Nos da igual la edad de la gente que nos escriba. Eso sí, quizá tardemos un poco en contestar.

RECORDAD, ENVIAD VUESTRAS CARTAS A:



¡HAZTE CON TODOS! Minami







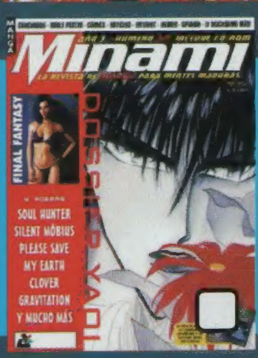






















MARCA EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

Nota: La continua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)
Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO
☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
☐ Contra-Reembolso (+4 euros de gastos en el primer envío)
☐ Con tarjeta de crédito: NIF:
FIRMA VISA - MASTER CARD:
FECHA CADUCIDAD:

AHÓRRATE 12 €
SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 45,32 €

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Monserrat 2
08970 Sant Joan Despí (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
93 373 44 70

También puedes hacerlo por teléfono en el:
93 477 02 50

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami.
Es recomendable instalar Media Player y los drivers adecuados para no tener problemas con los sonidos y vídeo.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato Mp3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:

minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE
Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.


CONTENIDO DEL
CD
COMO SIEMPRE, TE HEMOS PREPARADO UN CD REPLETO DE VÍDEOS, CANCIONES, IMÁGENES Y COMPLEMENTOS DE LAS MEJORES Y MÁS ACTUALES SERIES.
ASÍ, PODRÁS ENCONTRAR MATERIAL, ENTRE OTROS, DE DIGIMON, CRAYON SHIN-CHAN, WEDDING PEACH, CAMPEONES (ÓLIVER Y BENJI), CHICHO TERREMOTO, KAMIKAZE KAITO JEANNE... ¡Y MUCHÍSIMO MÁS!